Magia Qabalistică, Qliphothică și Goetică

Thomas Karlsson

Traducerea

Drazah

www.copaculmizantropiei.blogspot.com

INTRODUCERE

Omul, fie cel preistoric ori cel din ziua de astăzi, a dorit întotdeauna să intre în esența existenței, să înțeleagă mecanismele care au dus la manifestarea acestei lumi. Cum a luat naștere? De ce? De ce există sub această formă? Ce există dincolo de ea? Acestea sunt doar câteva din întrebările pe care înțelepții diferitelor epoci și civilizații și le-au pus. De-a lungul istoriei, metoda cea mai utilizată în acest sens a fost practica ocultă, așadar, au luat naștere diferite sisteme de magie. Deși ele sunt extrem de folositoare în contextul în care aduc emanațiile ce influențează în permanență universul nostru sub o formă palpabilă de către mintea umană, acestea prezintă o formă alterată, limitată a acestor emanații, la fel ce-i drept ca percepția noastră. În această existență plină de limitări și confuzii, nu putem decât să scrijelim suprafața întregului, o singură privire în adâncurile esenței ne-ar dizolva pe loc. Ignoranța ne ține în această viață.

Un astfel sistem de magie a fost dezvoltat de Dragon Rouge, care a combinat diferite sisteme ezoterice din trecut, rezultând un hibrid între Vamachara, Misticismul Nordic, Qabalah și Demonolatrie. Cartea de față, „Magia Qabalistică, Qliphothică și Goetică” scrisă de Thomas Karlsson își propune să fie atât o carte de studiu al Qabalei cât și un grimoar ce cuprinde invocarea forțelor qliphothice dar și Demonolatria și Demonologia din „Goetia” și „Grimorium Verum”. Am considerat că această carte este una de căpătâi pentru cineva care dorește să meargă pe calea înțelepciunii și dezvoltării de sine pe plan spiritual și intelectual. Așadar, fără alte cuvinte de prisos, am onoarea de a vă prezenta transpunerea în limba română a acestei cărți.

CUPRINS

Prefață.....8
Copacul Vieții înainte de Cădere – Introducere.....10

QABALAH ȘI PARTEA STÂNGĂ.....15
Originea Qabalei.....16
Definiții ale Qabalei.....18
Sephirothul și Copacul Vieții.....18
Ain Soph și Sephirothul.....22
Cele 22 de Căi.....24
Copacul Vieții înainte de Cădere.....24
Lucifer – Daath.....25
Căderea lui Lucifer.....26
Deschiderea Abisului.....28
Lilith – Daath și Sophia Decăzută.....28

NATURA RĂULUI.....29
Sephira Geburah și Originea Răului.....33
Geburah și Satan.....34
Geburah și Creația.....35
Lumile distruse.....35
Regii din Edom.....36
Geburah și Zimzum.....39
Spargerea Vaselor.....40

QLIPHOTH.....41
Demonologia.....43
Demonologia qliphothică a lui Eliphas Levi.....45
Kelippath Nogah.....46
Qliphothul și Shekinah.....46

SITRA AHRA.....48
Primordialitatea Răului.....48
Sitra Ahra ca Iad.....49
Scântei în Sitra Ahra.....50
Adam Beliyya'al.....50
Lumina Neagră.....51
Copacul Extern.....52

COPACUL CUNOAȘTERII.....53
Doi Copaci și două versiuni de Torah.....56
Șarpele din Grădina Edenului:
Încălcarea Răului.....57
Răul Vine din Nord.....58

VIZIUNEA RĂULUI ÎN QABALAH.....59
Rădăcina Răului.....61
Ce este Răul?.....62

INIȚIEREA QIPHOTHICĂ.....65

CELE ZECE SFERE QLIPHOTHICE.....68
Lilith.....68
Gamaliel.....70
Samael.....72
A'arab Zaraq.....73
Thagirion.....74
Golachab.....77
Gha'agsheblah.....78
Abisul.....79
Satariel.....79
Ghagiel.....80
Thaumiel.....81

INVOCĂRILE QLIPHOTHICE.....84
Deschiderea celor Șapte Porți.....85
Invocarea lui Naamah.....86
Invocarea lui Lilith.....87
Invocarea lui Adramelech.....88
Invocarea lui Baal.....89

TUNELURILE QLIPHOTHICE.....90
Intrarea în tunelul Thantifaxath.....90
Vizualizarea lui Thantifaxath.....95

MAGIA GOETICĂ.....98
Magia solomoniană.....98
Shemhamforash.....100
Demonologia Goetiei.....101

Evocări și invocări.....103
Magia ritualică a Goetiei.....104
Uneltele ritualice.....107
O incantație demonică după Grimorium Verum.....108
Demonii din Grimorium Verum.....116
Cei 72 demoni ai Goetiei.....119
Corespondențe oculte.....136
Magie goetică.....141
Experiențe goetice.....142

Epilog.....146
Bibliografie.....148
Anexă: Corespondențe qliphothice și mitologice.....150

Prefață

Concepții cu privire la magie, puteri supranaturale, zei și metode de a intra în contact cu acestea au fost cel mai probabil la fel de vechi precum umanitatea însăși. Primele civilizații au apărut odată cu crearea statelor civile acum 5000 de ani. Structura culturilor importante a fost bazată pe teocrații și au fost guvernate în principal de preoți sau lideri care susțineau că sunt reîncarnarea zeilor pe pământ. Limba scrisă, mitologiile antichității, astrologia, religiile lumii, întemeierea Qabalei și știința au fost stabilite. Modul de gândire din acea perioadă poate fi găsit atât în ocultismul contemporan cât și în concepțiile religioase de astăzi.

Limbile scrise ar fi trebuit să aibă un impact extraordinar asupra magiei, având în vedere faptul că este foarte dificil dacă nu imposibil de reținut într-o manieră corectă ritualurile avansate și tradițiile. Așadar, a apărut o formă de magie avansată care necesita un studiu serios, diferită în structură de magia inferioară sau populară, așa cum este câteodată numită. Magia populară se ocupă în principal cu creșterea recoltei, protecție, vindecări etc. Intelectual este bazată pe o limbă simbolică care pleacă de la premiza că fiecare simbol este asociat cu o forță care posedă un potențial magic în forma un sistem ierarhic. Unele simboluri sunt superioare altora, și sunt drept urmare mai puternice. Anumite simboluri corespund altor simboluri. Este în întregime irelevant dacă magicianul crede în aceasta sau nu. Se crede că magia este eficientă dacă este dirijată într-o manieră corespunzătoare. Relativismul cu privire la simboluri, cum se observă în Wicca de astăzi, este categoric incompatibil cu gândirea timpurilor trecute, atât în magia superioară cât și în cea inferioară.

Magia înaltă are ambiții mult mai mărețe decât magia populară. Ocultiștii au căutat mereu comori, bogății, regate, înțelepciune și chiar și posibilitatea de a deveni zei, prin magie înaltă. Ritualurile vechilor cărți ale Artelor Negre sunt, spre deosebire de tradiția populară, foarte avansate și deseori conțin invocări de demoni. Ulterior renascentismului ocult din secolul XIX, magia superioară a fost un amestec de magie comună, operativă și magie prin divinație. Magia obișnuită cu păpuși de ceară, cu menirea de a face rău unui inamic, a fost combinată cu magia prin divinație pentru a intra în contact cu demonul care ar asista magicianul în îndeplinirea voinței acestuia.

Odată cu sosirea ocultiștilor precum S.L. MacGregor Mathers, Aleister Crowley și Dion Fortune, s-a născut o nouă viziune asupra magiei. Atenția s-a îndreptat asupra aspectelor mentale și meditative. S-au realizat încercări de a contacta forțe superioare și alte lumi folosind meditația, transa, ritualuri și alte tehnici. Principala problemă cu această formă de magie a fost că practicanții și reprezentanții erau nesiguri dacă au avut de-a face cu o fantezie sau cu ființe supranaturale. Magia contemporană așa cum este practicată, spre exemplu, de Dragon Rouge se poate referi la o formă de magie prin divinație. Asistată de diferite tehnici, în principal vizualizări în combinație cu ritualuri, magicianul din ziua de astăzi încearcă să intre în alte lumi (astral) și să contacteze ființele superioare, spirite și demoni. Mai mult decât atât, Qabalah a fost o importantă sursă de inspirație care constituie fundația sistemului magic și imaginea asupra lumii a ordinului Golden Dawn. În timpul Renascentismului, misticii deja foloseau Qabalah și transa meditativă pentru a-și părăsi trupul și

pentru a intra în divin, ceva ce de acum încolo poate fi văzut ca un precursor la sistemele magice contemporane.

Ocultismul este o fuziune a teologiei, astrologiei, științei și alchimiei. A apărut la fel de devreme ca antichitatea și exprimă o dorință de a explora necunoscutul, găsind adevărul și depășind limitele. Ocultiștii au călătorit în afara religiei stabilite și științei în străduința de a găsi secrete divine. Ocultismul a fost dintotdeauna eclectic. Idei și inspirație au fost găsite în diferite sisteme mitologice, și s-au făcut încercări de unire și de creare a unei sinteze. Un astfel de exemplu este Qabalah cu ideile ei în legătură cu aspectele lui Dumnezeu sau ale naturii acestuia. Împreună cu propriul sistem de numerologie, a avut o mare influență atât asupra misticismului creștin cât și asupra ocultismului occidental. Qabalah a fost întotdeauna controversată. Faimoasa (sau infama) Clavicula Salomonis, Cheia lui Solomon, a fost interzisă de Inchizitorul Nikolaus Eymerich în secolul XIV. Nu există aproape niciun dubiu că acea carte a fost folosită în scopuri necinstite. Un grup de conspiratori au folosit Cheia lui Solomon într-o încercare de a-l asasina pe papa Urban VIII. În ciuda mai multor încercări, ei au eșuat și nici un demon nu și-a făcut apariția. Unul din complici a prins frică, a părăsit grupul și și-a trădat foștii parteneri.

Astăzi se crede că ocultismul prosperă mai mult sau mai puțin în societăți secrete. În Suedia, cele mai celebre sunt fără îndoială Golden Dawn, Ordo Templi Orientis (O.T.O) și Dragon Rouge. Acesta este de fapt un fenomen relativ nou care are fundația în lojele Francmasoneriei, care a apărut în timpul secolului al XVIII-lea, ceva ce a fost parțial cauzat de iacobiții din exil (ca o curiozitate putem menționa că Mathers a fost, deși a trăit într-un secol nepotrivit, un iacobit devotat). Înainte de secolul al XIX-lea, au existat cu precădere mistici singuratici care erau ocultiști, în marea majoritate liber-cugetători ecleziastici, care riscau să fie acuzați de erezie, în special după reformele majore ale bisericii care au fost inițiate în timpul secolului al XI-lea. Alții erau oameni de știință, mistici și alchimiști precum Paracelsus, John Dee și, nu în ultimul rând suedezul Johannes Bureus.

„Magia Qabalistică, Qliphothică și Goetică” de Thomas Karlsson oferă cititorului o imagine autentică asupra modului în care Qabalah Iudeo-Creștină este percepută în lumea ezoterică și conceptuală contemporană, aparținând magiei qliphothice și goetice (aspectele întunecate ale divinității). Cartea nu este neapărat o lucrare academică, ci un text ezoteric. „Magia Qabalistică, Qliphothică și Goetică” este o combinație între știință și calea către cunoaștere ezoterică într-un spirit ocultist adevărat, prin ambiție și tradiție. De asemenea, cartea conține practici magice și descrieri ale experiențelor altor persoane cu supranaturalul. Mai mult de atât, cartea este o bijuterie pentru cei ce sunt interesați în Qabalah, și cei care nutresc un mare interes ezoteric.

Copacul Vieții înainte de Cădere

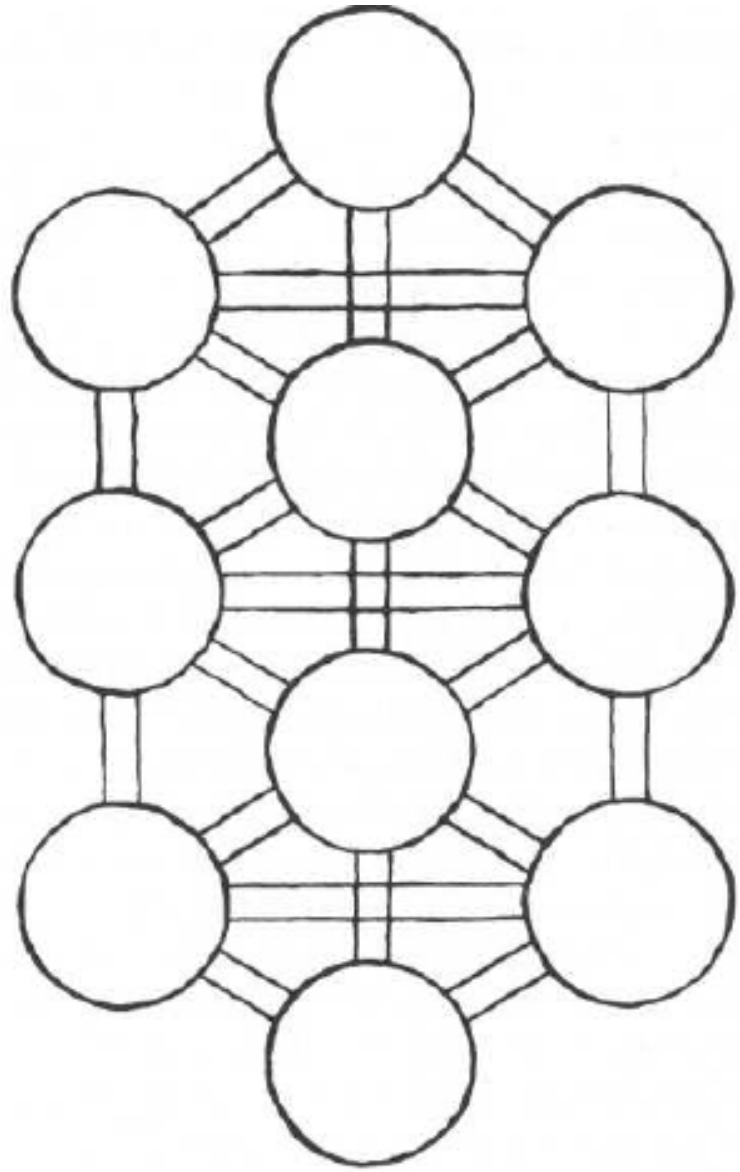
Introducere

Qabalah este o scriere ezoterică ce schițează creația universului și al sufletului uman. Descrie cum omul se poate dezvolta prin diferite niveluri. Principala temă a Qabalei este tradiția biblică, o formă de teologie care se străduiește să atingă cunoașterea lui Dumnezeu. Dar, în același timp, este o psihologie care încearcă să creeze o hartă detaliată o sufletului omului. Mai mult de atât, este o cosmologie care descrie universul și construcția sa. Unui cititor modern și secular terminologia Qabalei, care include Dumnezeu, Satan, demoni și îngeri, i se poate părea ciudată și învechită. Când am scris această carte, puteam să fac să fie mai ușor pentru mine folosind termeni împrumutați din psihologia modernă, ceva ce se întâmplă deseori în literatura qabalistică New-Age. Eu cred că, totuși, o terminologie tradițională este mai valoroasă pentru a putea fi folosită pe cât este posibil, chiar dacă subiectul discuției implică procese psihologice. Nu trebuie să uităm că psihologia este o știință tânără, în timp ce religia posedă cunoaștere și experiență veche de mii de ani. Totuși, pentru cititorul care și-a pus în gând să practice metodele qabalistice care sunt prezentate în această carte nu este imperativ să fie o persoană religioasă, Dumnezeu și Satan, Rai și Iad sunt cuvinte care denotă principii universale și puteri care sunt identice, neținând cont de timp și cultură. Un ateu se poate referi la principiul „Universului" sau „Viața" în loc de „Dumnezeu", în timp ce un hindu va alege cel mai probabil un nume din pantheon-ul indian. În tradiția Nordică, Tyr poate reprezenta zeul din biblie, în timp ce Loki sau altă deitate din forțele haosului să corespundă cu Satan. Chiar dacă folosim terminologie religioasă, la fel ca vechii qabaliști, trebuie să vedem dincolo de suprafața cuvintelor pentru a găsi mesajul ascuns, nu mai puțin într-o carte ca aceasta, accentuând importanța părții întunecate a Qabalei. Anumiți cititori pot sta consternați înaintea descrierilor complicate ale Qliphothului și a părții demonice din Qabalah, dar este esențial ca cititorul să înțeleagă încă de la început că forțele întunecate și malițioase care sunt descrise în mituri nu trebuie amestecate cu răul gri pe care îl întâlnim când citim un ziar sau ne uităm la televizor.

Acest rău gri ce ne înconjoară în lumea noastră este în mare parte comis de indivizi confuzi și frustrați, politicieni disperați după putere sau criminali incapabili să-și controleze dorințele mărunte. În realitate, acest rău nu are cu nimic de-a face cu răul metafizic pe care îl întâlnim în documentele religioase. Într-adevăr, omenirea este în posesia unei predilecții unice pentru brutalitate și violență excesivă care ne separă de alte animale. Părem a fi singurii creatori ai lagărelor de concentrare, violurilor în masă, fabrici de carne și ucidere în masă pentru amuzament. Răul gri este uman, prea uman, în timp ce răul metafizic este negru ca noaptea și complet inuman.

Răul gri caracteristic umanității este deseori justificat cu bunătate. Cât de des ne întâlnim cu acte de cruzime teribilă în numele bunătății? Sute de mii de indivizi au fost executați în timpul arderilor pe rug ale vrăjitoarelor când clericii creștini au căutat să lupte împotrvia lui Satan și a forțelor răului. Biblia încurajează genocidul și un număr de acte de cruzime, care face pe cititorul critic să-și pună întrebarea cine este într-adevăr bun, și cine este într-adevăr rău. Chiar și în secolul III, vechii gnostici deja găseau dificil să-și formeze o imagine concretă, și au ajuns la concluzia că

Dumnezeu este într-adevăr rău și nu bun. Grupurile gnostice precum cainiții și ofidienii venerau în schimb dușmanii lui Dumnezeu, precum Cain, Șarpele din Grădina Edenului și îngerii decăzuți.



Copacul Vieții înainte de Cădere

Forțele răului care apar în mituri sunt revoltătoare, adverse, distructive și pioniere. Răul metafizic este greu și sclipitor ca un diamant negru și atât de distant în forța consumatoare cât găurile negre ale universului. Este de asemeni ascuțit ca o lamă și lin ca mătasea. Ce este și mai îngrozitor despre forțele întunecate este vârsta lor și depărtarea, și faptul că se dezvoltă pe cunoaștere care este prea mult pentru omenire să vadă. Scriitorul H.P. Lovecraft prinde această atmosferă prin cuvintele care inițiază cititorul într-una din poveștile sale gothice.

Cel mai bun lucru din lume, cred că este incapacitatea minții umane să coreleze toate conținuturile. Trăim pe o insulă liniștită a ignoranței în mijlocul mării negre a infinitului, și nu ne-a fost menit să călătorim departe.

Cunoașterea este într-adevăr o sabie cu două tăișuri care ispitește constant omul să călătorească mai departe, dar care de asemenea îl poate distruge dacă se aventurează prea departe. Un motiv recurent în mituri și în documente religioase este acela că forțele răului sunt în posesia a unei înțelepciuni profunde, în care omul, și chiar și zeii, sunt pregătiți să facă orice pentru a o deține. De la apocrifa carte a lui Enoch, am știut că cele mai mari crime ale îngerilor decăzuți sunt acelea că ei au învățat omul acele lucruri care erau în rai, și în Geneză șarpele șiret este acela care oferă omului fructul cunoașterii care promite să-l transforme într-un zeu. Prometheus, unul dintre titani din mitologia greacă, fură focul de la zei și-l oferă omenirii, și pentru aceasta e pedepsit de zeul suprem, Zeus. În mitologia nordică sunt puterile haosului, giganții primordiali care sunt maeștrii celei mai mărețe înțelepciuni. Aesirii caută în mod constant să aibă avantajul abilităților giganților sau să ia parte la înțelepciunea lor, deși este nevoie de mârșăvii și violență din partea zeilor să-și îndeplinească scopul.

Dualitatea cunoașterii este personificată în omul faustian care caută adevărul cu orice cost, necontând faptul că îl duce direct la damnare. Conform legendei, eruditul magician renascentist Dr. Faust a făcut un pact cu Diavolul pentru a obține toată cunoașterea din lume în schimbul sufletului său. Dilema faustiană este aceea că învățătura vine cu un preț mare, mai ales dacă nu suntem în măsură să o mânuim corect. Legenda lui Dr. Faust relevă faptul că cel care caută împlinire spirituală este forțat să apeleze la forțele întunecate pentru setea lui de înțelepciune. Mephistopheles, Șarpele din Grădina Edenului și îngerii decăzuți rup granițe și sunt mediatorii cunoașterii interzise. În cărțile vechi ale Artelor Negre putem citi despre un număr mare de demoni pe care magicianul îi poate invoca pentru diferite scopuri. Deși unii demoni pot asista la niște lucruri practice cum ar fi să facă o femeie să se dezbrace în fața magicianului, majoritatea demonilor pot oferi cunoștințe despre știință, artă, religie și filozofie și răspunsuri la diverse tipuri de întrebări. Cuvântul „demon” este datat de la cuvântul grec „daimon”, care înseamnă entități care există între lumea omului și lumea zeilor. Ei sunt mediatorii mesajelor dintre lumi, și pentru Socrate daimonul semnifica sinele mai înalt sau spiritul protector al omului. Dar, când demonii au fost identificați cu îngerii decăzuți au primit eticheta de malițioși în întregime. În această carte, sunt descriși toți demonii din cărțile clasice Lemegeton - Cheia minoră a lui Solomon și infama Grimorium Verum. Influența acestor cărți asupra magiei întunecate europene nu poate fi supraestimată.

Partea luminii reprezintă o ordine ideală în religie și mituri, în timp ce partea întunecată reprezintă infinitatea sălbatică, crescută peste măsură care este ascunsă dincolo de limitele ordinii. Polaritatea dintre lumină și întuneric este reflectată în conflictul dintre idealurile Clasicismului și Gothicismului. Idealurile clasice sunt fondate pe claritate, rațiune, lumină și reguli. Idealurile gothice sunt metafizice și sunt fondate pe viziuni arhaice, visuri, întunecatul și obscurul, ispirație și pasiune. Gânditorii renascentiști vedeau goticii ca pe un semn al ruinării culturii. Gothicii erau văzuți ca cea mai extremă antiteză a civilizației clasice și a idealurilor clasice de frumusețe. Conform gusturilor clasice, gothicul reprezenta ceva insipid și exagerat, amenințător și înfricoșător. Totuși, în timpul sfârșitului secolului al XVIII-lea Gothicismul a fost reevaluat și arhitectura gothică a fost din nou apreciată. Intelectualii germani ca Herder și Goethe au adoptat Gothicismul ca un ideal estetic. Gothicismul a fascinat artiști și scriitori atât în Anglia cât și pe continent. Ce a fost asociat cu întuneric și barbarism în timpul Renascentismului era acum o sursă mare de inspirație. Romanticii englezi au căutat gothicul și un sentiment de teroare entuziastă în locul idelurilor structurate, luminoase și pure ale Clasicismului. Într-un text din secolul al XVIII-lea, se poate găsi o listă cu cauzele sentimentului de teroare: zei, demoni, Iad, spirite, suflete umane, farmece, vrăjitorie, tunet, inundații, monștrii, foc, război, ciumă, foamete etc. În timpul secolului al XIX-lea, acest tip de romantism a fost dezvoltat în sfera artei – un motiv favorit care descria cimitire și ruine ale bisericilor gothice cu o natură sălbatică crescută deasupra lor sub lumina palidă a lunii pline. Explorarea întunericului a devenit o cale spre cunoaștere profundă cu privire la natura ascunsă a omului, și Gothicismul a devenit o formă de expresie a părții nevăzute a omului.

Întoarcerea la partea întunecată pentru a găsi experiențe spirituale a fost echivalentul damnării în tradiția vestică monoteistă, dar dacă ne uităm la religiile cu o distincție mai puțin finită dintre lumină și întuneric vom găsi că întunericul a fost de asemenea văzut ca o sursă de iluminare. Ca un exemplu, puten nota că zeița Kali este una dintre cele mai de seamă deități din Tantrismul indian. Religiile monoteiste ca iudaismul, creștinismul și islamismul au dat atenție unui zeu mascul „în ceruri”, iar celelalte ființe supranaturale au fost asociate cu Diavolul. Forța divină feminină, în particular, a fost asociată cu forța întunecată. Partea luminii caracterizează toate mișcările în masă și religiile exoterice, în timp ce partea întunericului pune accent pe unicitate, caracter deviant și exclusivism.

Multe religii încearcă să-și facă publicitate ca fiind o cale a vieții pentru oricine; o cale care poate conduce repede și ușor spre salvare. Formele mai întunecate ale spiritualității nu pot, într-o manieră superficială, să fie vândute ca un șampon sau un nou și revoluționar produs de curățat. Partea întunecată nu pretinde că este pentru toți. Să fii capabil să pășești pe calea întunericului va fi nevoie de abilitatea de a penetra dincolo de cuvinte, simboluri și imagini. Răsucind concepții precum binele și răul nu este fără pericol, și să chemi entități care au fost temute de mii de ani poate avea efect devastator. Deși cineva poate pretinde că nu este religios, vechile structuri religioase nu dispar ușor. La începutul anilor `90, un botez ocult a avut loc în Suedia. A fost cunoscut ca „botezul Diavolului” în media. A primit foarte multă atenție în ciuda faptului că Suedia este una dintre cele mai seculare țări din lume. Se pot găsi dovezi în mod constant asupra faptului că religiile continuă să aibă un impact important asupra paradigmelor umanității chiar dacă acest lucru nu este realizat la prima vedere. Pericolul păsirii pe partea întunericului stă nu în riscul de a fi condamnat de oamenii religioși, dar în incapacitatea de a vedea dincolo de clișee și descrieri false care sunt ștampilate pe simbolurile întunecate.

Partea întunecată nu are nimic de-a face cu atribute din exterior, și cu atât mai puțin cu acte în care animale, oameni sau proprietăți sunt puse în pericol. Partea întunericului este un proces spiritual și existențial în care omul deschide poarta spre colțurile întunecate ale sufletului.

Intrarea în regiunile qliphothice este un proces solicitant și puțini indivizi posedă puterea să confrunte ceea ce este ascuns în întuneric. Qabalah ilustrează cum tot vechiul deșeu, atât din psihicul omului cât și din creația universului, sunt strânse în infernurile qliphothice. Similar cu săparea în solul fizic, ne vom confrunta cu tot ceea ce a fost lăsat în urmă. La început ne putem întâlni cu mizeria care a fost ascunsă sub preș, dar dacă săpăm mai adânc vom găsi comori și fosile din epocile precedente. Pentru cei care îndrăznesc să intre în tunelurile infernelor și ale căii întunericului, nu va fi o călătorie plăcută, ci o explorare solicitantă ce răsucește vechi valori și concepții. În centrul infernului, exploratorul persistent va întâlni aducătorul de lumină care răspunde la întrebări referitoare la existență, sau cum psihologul elvețian Carl Gustav Jung a spus: „Iluminarea constă nu în a vedea formele luminoase și viziuni, ci în a face întunericul vizibil.” Când te însărcinezi cu un studiu în profunzime al Qabalei putem găsi același mesaj, care relevă în tăcere că moartea este poarta vieții, și că cea mai puternică lumină se găsește în cel mai întunecat abis.

QABALAH ȘI PARTEA STÂNGĂ

Termenul de Qabalah a fost deseori folosit pentru a semnifica misticismul iudaic; ocazional Qabalah a fost folosit pentru a indica misticismul numerelor și speculațiile numerologice în general, în afara cadrului iudaismului. Dar nu a fost înainte de secolul XIII ca acest cuvânt, care în ebraică înseamnă tradiție, a ajuns în mod general să indice o formă specifică de misticism. Modalități similare de gândire au fost în cercurile mitice iudaice puse sub numele de Chokmah Perimit, „înțelepciunea interioară". În cercurile din jurul misticului evreu Isaac-cel-Orb (1160-1235) și studenților lui cuvântul Qabalah a devenit sinonim cu misticismul numerelor specifice iudaice. Lumea ideilor care a devenit Qabalah a fost fondată la fel de demult ca vremurile elenistice în tratate precum Sefer Yetzirah, care a fost scris probabil în jurul secolului al IV-lea. Totuși, predominant, Qabalah iudaică a fost dezvoltată în timpul secolelor al XII-lea și al XIII-lea. Misticismul qabalistic își are rădăcinile în ideea că lumea este construită în jurul principiilor mistice fundamentale și spirituale care corespund unor valori matematice. Deoarece numerele și literele sunt identice în alfabetul ebraic, qabaliștii au văzut înțelesuri ascunse în manuscrisele religioase și în nume divine care puteau fi descoperite prin corespondențe numerologice. Un exemplu pentru o asemenea corespondență a fost calcularea valorii numerologice a cuvântului „Mesia", construit cu literele „M", „Sh", „I", „Ch", care este valoarea numerologică pentru 40+300+10+8, suma fiind 358. Spre marea lor oroare, qabaliștii au descoperit că acest număr corespunde și cu Șarpele (heb. Nechesch) din Gradina Edenului al cărui nume este construit cu literele „N", „Ch", „Sh", care are valoarea numerologică 50+8+300, care însumează tot 358. Poate fi șarpele identificat cu Mesia?

Qabaliștii nu au lucrat doar cu speculații matematice și numerologice. Într-o fază incipientă, Qabalah a fost împărțită în două ramuri: Qabalah Iyyunit, Qabalah speculativă, și Qabalah Ma'asit, Qabalah practică. În cadrul Qabalei speculative s-au efectuat calculele speculative. Qabala practică a fost concentrată mai mult pe rugăciuni și ceremonii. Ulterior, Qabalah a fost divizată în patru ramuri principale. Nu sunt patru școli propriu-zise de Qabalah, ci patru aspecte diferite care se complementează între ele. Aceste patru ramuri sunt:

a. Qabalah practică

b. Qabalah literară

c. Qabalah nescrisă

d. Qabalah dogmatică

Exercițiile spirituale și ceremoniile era răspândite în Qabalah practică. De fapt, destule elemente magice pot fi găsite și qabaliștii mai teorietici și orientați spre filozofie vedeau Qabalah practică cu o anumită suspiciune. Qabalah literară se ocupa mai mult cu misticismul alfabetului, care în schimb era împărțit în trei: *gematria*, *notariqon* și *themura*, care se bazau pe anumite formulări de

cifre și litere. Prin gematria, studentul calcula valoarea numerologică a diferite cuvinte, și era considerată cea mai importantă din cele trei metode. Exemplul de mai sus care arată că șarpele (Nechesh) și Mesia (Messiach) au aceeași valoare numerologică este caracteristic pentru calculul gematric. Notariqon este bazat pe ideea că inițialele creează cuvinte, și themura este un sistem de cifre cu cuvinte în care literele sunt mutate. Qabalah nescrisă a fost văzută ca pe cea mai sfântă și mai secretă, deci a fost singura care se învăța individual de la maestru la student. Qabalah scrisă a fost bazată pe texte qabalistice ca Zohar sau Bahir.

Bahir a fost primul text qabalistic major, a fost scris în ultima parte a secolului al XII-lea, și autorul a putut fi Isaac-cel-Orb sau cineva din anturajul lui. Multe doctrine qabalistice esentiale au apărut prima dată în Bahir, aici Otz Chiim - Copacul Vieții - este menționat pentru prima dată.

Zohar este cel mai important text qabalistic; este o colecție detaliată și voluminoasă a unor texte ezoterice aranjate în cinci părți. Trei din cele cinci părți sunt intitulate Sefer ha-Zohar al ha-Torah. Celelalte două sunt intitulate Tikkunei ha-Zohar și Zohar Hadash. Principala ambiție a acestor manuscrise este să prezinte o interpretare mistică a legii, Torah – cele cinci cărți ale lui Moise. Primele trei părți au de-a face în principal cu speculații cu privire la Torah. Elementele magice apar în Tikkunei ha-Zohar, și conținutul său a influențat mai multe cărți occidentale de magie, cum ar fi „De Occulta Philosophia" de Agrippa și grimoarele au fost aparent scrise de însuși Solomon.

Originea Qabalei

O întrebare validă atunci când se face o trecere în revistă a filosofiei și ideilor qabalistice este dacă reprezintă sau nu ceva specific ebraic. Qabalah a fost dezvoltată în Europa și își are rădăcinile în lumea elenistică a ideilor. Gândurile pre-qabalistice au crescut în același mediu cu sistemele gnostice și hermetice. Qabalah a fost puternic influențată de filozofia greacă, cum ar fi neo-platonismul și misticismul numerologic al lui Pitagora, iar unii susțin că aceasta este o filozofie greacă acoperită de termeni iudaici. Ocultistul și academicianul american Stephen Flowers afirmă în cartea sa, „Hermetic Magic", că Qabalah ebraică a păstrat imaginea lumii elenistice, dar că a fost de asemenea o Qabalah greacă, păgână. Idei similare au venit de la academicianul Kieren Barry în cartea „Greek Qabalah":

„Au fost defapt grecii care, la fel de devreme ca secolul VIII î.E.C., au inventat numerale alfabetice, esența numerologiei qabalistice. (...) Exemple ale Qabalei grecești poate fi de asemenea găsită în afara Greciei cu mult înaintea secolului al III-lea E.C. în amuletele egiptene, basoreliefurile romane, filozofia gnostică, și primele scrieri creștine. Aceasta este probabil prima lucrare cunoscută în Qabalah ebraică, și anume „Sefer Yezirah", sau „Cartea Facerii". Această lucrare timpurie a fost în esență un produs al impactului gnosticismului grec asupra gnosticismului iudaic, și arată influența numeroaselor concepte, cum ar fi teoria gnostică a creației prin emanații, deceniul pitagorean, filozofia platonică, astrologia ptolematică, și cele patru elemente ale lui Empedocle, toate fiind deja o parte a simbolismului alfabetic grec."

Discuția în ceea ce privește originea Qabalei este veche și se pare că este în principal importantă pentru non-evreii care doresc să practice Qabalah, sau să folosească idei în afara cadrului

iudaismului. Original, Qabalah pare să aibă un caracter filozofic mai universal, cu idei vis-a-vis de misticismul numerologic elen, care nu a fost blocat într-o religie anume. Mai târziu, Qabalah pare să fi dobândit un caracter iudaic mai exclusiv.

Qabalah creștină a fost dezvoltată în epoca renascentistă, și declara că învățăturile qabalistice au o afinitate cu creștinismul și nu cu iudaismul. Florența a devenit centrul creșterii Qabalismului creștin și hermeticul creștin Pico della Mirandolla a fost numit tatăl Qabalei creștine. Pico pretindea că a văzut mai mult creștinism decât religia mozaică în textele qabalistice. Pico susținea că în Qabalah *„ (...) pot fi găsite misterele trinității, aici cuvintele sunt făcute fapte, este o divinitate a lui Mesia; aici am citit despre paradisiacul Ierusalim, căderea demonilor, ordinul îngerilor, purgatoriul și tortura Iadului. (...)”*

Pico a murit tânăr și discipolul să Reuchlin a fost probabil cel care a devenit cel mai important caracter pentru Qabalah creștină. La scurt timp după întâlnirea cu Pico, în 1494, a fost inspirat să scrie primul său text qabalistic „De Verbo Mirifico”, „Cuvântul miraculos”. Acest cuvând nu este Tetragrammaton, numele lui Dumnezeu, IHVH, care este atât de important în Qabalah iudaică, ci IHSVH, Isus în forma ebraică. Reuchlin a devenit un scriitor influent, și va influența atât pe Erasmus cât și pe Luther. Tânărul Heinrich Cornelius Agrippa a citit Reuchlin și a ținut un curs despre „De Verbo Mirifico” în 1509, iar interesul lui pentru Qabalah este reflectat în scrierea „De Occulta Philosophia”, unde au fost sudate Qabalah și ocultismul contemporan. Textele lui Agrippa începuseră să devină din ce în ce mai influente asupra Qabalei non-iudaice și Agrippa a avut un impact decisiv asupra ocultismului occidental.

O formă de Qabalah influențată de runologie a fost dezvoltată în Suedia în secolul al XVII-lea. Aceasta a fost Qabalah Gothică ce conținea legendele goților, miturile grecești ale Hiperboreanelor și cercetările runologice ale epocii mărețe a Suediei. În Qabalah Gothică, runele și zeii mitologiei Nordice au fost sudate cu ocultismul contemporan, Hermetismul și Alchimia. Similar cu Qabalah obișnuită, se credea că literele au o însemnătate magică, dar erau runele cele care erau văzute ca simboluri magice. Personajul cel mai important în această tradiție a fost Johannes Bureus, tatăl gramaticii suedeze; a fost activ în zona Uppsalei, deci și-a numit creația „Kabalah Upsalica”.

Qabalah non-iudaică a avut o răspândire aparent mai întinsă decât Qabala iudaică în anumite perioade; în secolul al XIX-lea ideile qabalistice au prosperat în cercurile oculte. Personajele cunoscute au cuprins francezii Alphonse Louis Constant și Gerard Encausse, cunoscut și sub numele de Eliphas Levi și Papus, pe englezii Arthur Edward Waite, S.L. MacGregor Mathers și Aleister Crowley. Toți au avut o influență semnificativă asupra Qabalei moderne și sincretismului ocultismului modern. Această Qabalah modernă nu doar s-a îndepărtat de iudaism, ci și de creștinismul ecleziastic. Este deseori numită Qabalah hermetică și se aliniază cu mai multe sisteme de credință. Unii scriitori au diferențiat trei forme de Qabalah prin modificarea scrierii: Qabalah Iudaică a fost scrisă „Kabbalah”, Cabala Creștină și Qabalah Hermetică.

Pentru un practicant al Qabalei rădăcinile sale istorice au o însemnătate mică. Nu contează dacă este iudaic, creștin, grec, hermetic sau nordic, ci mai degrabă faptul că este un sistem ocult universal care și-a relevat aplicabilitatea imensă în majoritatea tradițiilor spirituale.

Definiții ale Qabalei

Cum este atunci definită Qabalah? După cercetătorul Lawrence Fine, pot fi urmărite multe căi diferite pentru a atinge Qabalah. Qabalah poate fi interpretată ca orice formă a misticismului Iudaic. Problema cu această definiție este aceea că este nespecifică și exclude celelalte forme imaginare de misticism iudaic. Altă definiție care riscă să devină și mai largă este acea definiție care include tot ce este numit Qabalah, chiar și ceea ce și-a avut originile în afara misticismului iudaic. O definiție mai academică ar fi să definim Qabalah ca o literatură specifică ce s-a dezvoltat în Provența și nordul Spaniei în secolele al XII-lea și al XIII-lea, în care principalele surse au fost Bahir și Zohar. Dezavantajul acestei definiții este că exclude o vastă sursă a literaturii qabalistice atât din afara cât și din interiorul iudaismului: totul de la Cabala creștină, Kabbalah iudaică de înainte sau de după, Qabalah hermetică modernă și misticismul numerelor din Qabalah greacă. O definiție productivă a Qabalei este misticismul din jurul celor 10 principii primordiale numite Sephiroth și speculații în jurul simbolului Otz Chiim, „Copacul Vieții", sunt teme centrale în Qabalah. Așadar, Qabalah este demarcată, dar în același timp poate conține Qabalah creștină sau hermetică. Marele învățat în Qabalah, Gershom Scholem scrie în cartea sa, *„On the Kabbalah and its Symbolism"* că:

„Multe dacă nu toate speculațiile și doctrinele kabbalistice au în vedere lumile de emanație divină ale Sephirothului, unde puterea creatoare a lui Dumnezeu se dezvăluie."

Un magician practicant sau un qabalist folosește deseori o definiție largă a Qabalei, enunțând-o pe baza speculațiilor asupra Sephirothului și Copacului Vieții.

Sephirothul și Copacul Vieții

Copacul Vieții este unul dintre cele mai importante simboluri în ocultismul occidental. Deși a fost în Qabalah poate fi de asemenea conectat cu platonismul, alchimia și hermetismul. Copacul Vieții ilustrează atât relația fiecărei sephire cu celelalte, cât și structura omului și creația. Simbolul conține zece sfere, cunoscut în mod colectiv ca Sephiroth, care sunt legate prin 22 de căi. Sferele reprezintă numerele de la unu la zece și căile corespund cu cele 22 de litere ale alfabetului ebraic. Alte alfabete, cele 22 de cărți de Tarot și simbolurile astrologice corespund de asemenea cu cele 22 de litere ale alfabetului ebraic. În ciuda semnificației simbolului, mulți ocultiști nu au cunoștințe despre Copacul Vieții la un nivel mai profund. Mulți se uită lung și orbește spre construcția actuală a Copacului unde corespondențe pot fi atribuite la diferite părți. Mai multe versiuni diferite ale Copacului Vieții au fost create, dar cel mai comun a fost realizat de qabalistul Kircher în „Oedipus Aeqyptiacus" din 1652. Le sunt cunoscute existența și altor versiuni. Prin compararea diferitelor versiuni putem obține o cunoaștere mai profundă despre Copacul Vieții și despre cele zece Sephiroth.

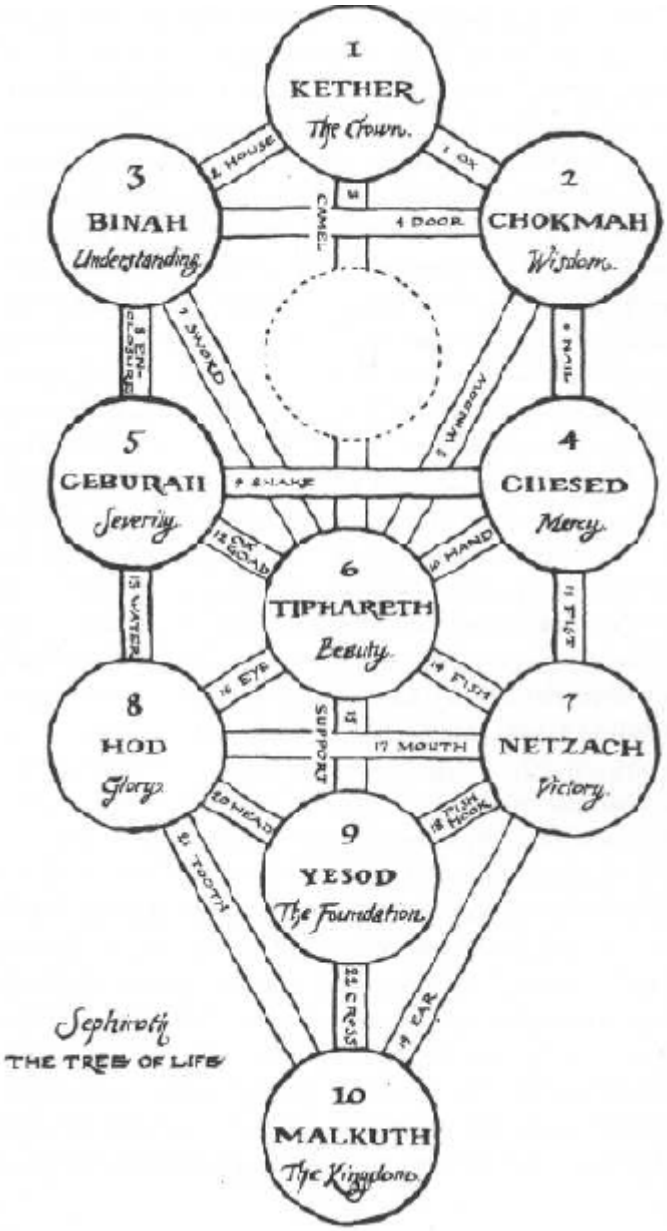
Termenul de Sephiroth (sephiră la singular) are numeroase semnificații, dar pot fi traduse ca „numere". Sephirothul reprezintă cele zece numere primordiale divine. Semnificația lor este mult mai

profundă decât niște numere pentru niște calcule, Sephirothul reprezintă principii cosmice, emanații divine, lumi și, mai mult de atât, atribute ale lui Dumnezeu. În Sefer Yetzirah, un text din secolul al IV-lea, Sephirothul este menționat mai întâi ca numere, în timp ce în Bahir ele sunt comparate cu atribute divine cum ar fi forța, energia, lumina și înțelepciunea. Sephirothul reprezintă de asemenea emanații deoarece pulsează și curg de la origini divine.

Sephirele sunt emanații care există în orice lucru măreț și mic. Prima sephiră corespunde cu faza inițială în orice și ultima sephiră corespunde cu împlinire și ultima manifestare. Între ele se află celelalte Sephire care simbolizează diverse niveluri de manifestare. Ele reprezintă diferite faze de creație care nu sunt temporare, dar continuă să existe ca lumi individuale și niveluri de creație parțială. Complexitatea termenului Sephiroth este arătat de numeroasele nume pe care le-a primit: „Orot" (Lumină), „Dibburim" (Utterings), „Kohot" (Forțe), „Shemot" (Nume) și „Marot (Oglinzi). Cele zece sephire sunt:

1. KETHER, Coroana. Principiul primordial.
2. CHOKMAH, Înțelepciune.
3. BINAH, Înțelegere. Inteligență.
4. CHESED, Milă. Forța care unește.
5. GEBURAH sau DIN, Severitate. Forța dezintegratoare și critică.
6. TIPHARETH, Frumusețe. Armonia care balansează mila și severitatea.
7. NETZACH, Victoria. Pasiuni și instincte.
8. HOD, Gloria. Rațiune și inteligență.
9. YESOD, Fundația forțelor de procreare. Sexualitate și visuri.
10. MALKUTH, Regatul. Lumea materială.

Cele zece sephire pot fi folosite ca simboluri care să descrie atât marele cât și micul. În diferite tabele de corespondență, cele zece Sephiroth și cele 22 de căi reprezintă orice de la pietre, plante și culori, la zei și principii cosmice. Niciun qabalist nu spune că universul este construit exact precum Copacul Vieții, acesta este o hartă și ilustrează cea mai fundamentală structură a existenței, și ca orice hartă este bazată pe simplificări. Dar este cea mai sclipitoare hartă care a fost folosită de un număr mare de mistici și magicieni pentru a obține cunoaștere despre misterele universului. Copacul Vieții este bazat pe un misticism numeric universal și poate fi aplicat tuturor miturilor din toate timpurile. Primul principiu numerologic primordial al Copacului Vieții este trinitatea. Trinitatea este formată din ființă, neființă (Neant), și venirea în existență. De asemenea, trinitatea reprezintă bărbatul, femeia și copilul, sau plus, minus și zero. În procesul cunoașterii, trinitatea semnifică teza, antiteza și sinteza. În Copacul Vieții, trinitatea este pusă în forma unui triunghi (triade), și Copacul Vieții conține trei astfel de triunghiuri. În afară de acestea trei care însumează nmărul nouă (3X3=9) este și un al zecelea principiu care este o reflexie a primelor principii ale copacului. Numerologic numărul zece este o reflexie a numărului unu și inițiază un nou ciclu (11, 12, 13 etc., în loc de 1, 2 ,3).


1
KETHER
The Crown.
2
CHOKMAH
Wisdom.
3
BINAH
Understanding.
4
CHESED
Mercy.
5
GEBURAH
Severity.
6
TIPHARETH
Beauty.
7
NETZACH
Victory.
8
HOD
Glory.
9
YESOD
The Foundation.
10
MALKUTH
The Kingdom.
2 HOUSE
1 OX
CAMEL
4 DOOR
7 SWORD
7 WINDOW
8 NAIL
8 ENTRANCE
7 SNAKE
12 OX GOAD
10 HAND
11 FIST
11 WATER
14 EYE
14 FISH
15
SUPPORT
17 MOUTH
20 HEAD
FISH HOOK
12 TOOTH
22 CROSS
4 EAR
Sephiroth
THE TREE OF LIFE

Numărul zece reprezintă lumea omului, o reflexie a lumii divine care corepunde numărului unu. Chiar dacă este o reflexie este tot o parte a Copacului Vieții care este cea mai departe de divin și nu face parte din cele trei triade. Omenirea și numărul zece stau singure, lipsite de suportul pe care celelalte sephire le au una de la cealaltă în triadele lor. Copacul Vieții a fost construit în altă manieră înainte de căderea mitologică unde toate sferele existau într-o unitate armonioasă. Aceasta era o unitate care includea atât siguranță și stabilitate, dar și închidere și stagnare.

Numeroase cărți au explorat Copacul Vieții și cele zece sephire, iar noi vom prezenta pe scurt însemnătatea acestor sephire. *The Mystical Qabalah* de Dion Fortune este un clasic în literatura

No.	Letter			Meaning	Value	Tarot	Astrol. Sign	Element Quality
1.	Aleph	א		Ox	1	*The Fool*	Air/Spirit	*Abundance*
2.	Beth	ב		*House*	2	*The Magician*	Mercury	*Life/Death*
3.	Gimel	ג		*Camel*	3	*The Priestess*	The Moon	*War/Peace*
4.	Daleth	ד		*Door*	4	*The Empress*	Venus	*Wisdom/Folly*
5.	Heh	ה		*Window*	5	*The Emperor*	Aries	*Seeing*
6.	Vau	ו		*Nail*	6	*The Hierophant*	Taurus	*Hearing*
7.	Zain	ז		*Sword*	7	*The Lovers*	Gemini	*Air*
8.	Cheth	ח		*Enclosure*	8	*The Chariot*	Cancer	*Speech*
9.	Theth	ט		*Snake*	9	*Strength (sometimes Justice)*	Leo	*Taste*
10.	Yod	י		*Hand*	10	*The Hermit*	Virgo	*Sexual Intercourse*
11.	Caph	כ	ך	*Fist*	20, 500	*The Wheel of Fortune*	Jupiter	*Wealth/Poverty*
12.	Lamed	ל		*Ox Goad*	30	*Justice (sometimes Strength)*	Libra	*Work*
13.	Mem	מ	ם	*Water*	40, 600	*The Hanged Man*	Water	*Cold*
14.	Nun	נ	ן	*Fish*	50, 700	*Death*	Scorpio	*Movement*
15.	Samekh	ס		*Support*	60	*Art (Temperance)*	Sagittarius	*Anger*
16.	Ayin	ע		*Eye*	70	*The Devil*	Capricorn	*Joy*
17.	Peh	פ	ף	*Mouth*	80, 800	*The Tower*	Mars	*Beauty/Ugliness*
18.	Tzaddi	צ	ץ	*Fish Hook*	90, 900	*The Star*	Aquarius	*Thought*
19.	Qoph	ק		*Ear*	100	*The Moon*	Pisces	*Sleep*
20.	Resh	ר		*Head*	200	*The Sun*	The Sun	*Fertility/Barrenness*
21.	Shin	ש		*Tooth*	300	*The Judgement (The Aeon)*	Fire	*Heat*
22.	Tau	ת		*Cross*	400	*The World (The Universe)*	Saturn	*Power/Slavery*

qabalistică și prezintă o descriere bună a celor zece sephire. Dar toate descrierile ale celor zece sephire sunt simplificări deoarece mai mult sau mai puțin orice poate fi atribuit acestor simboluri.

Ain Sof și Sephirothul

La început exista numai Ain Sof, starea primordială ce nu poate fi exprimată în cuvinte sau termeni. Pentru qabaliști, Ain Sof este un alt nume pentru Dumnezeu. Ain Sof este totul și nimic în același timp. Mulți qabaliști cred că universul s-a creat pentru că Ain Sof a vrut să fie conștient de sine, ceva ce putea fi făcut doar printr-o eliberare voluntară din unitatea sa originală. Universul este creat ca o reflexie a lui Dumnezeu, sau Ain Sof, să se vadă pe el însuși.

1. KETHER corespunde cu prima scânteie sau cu prima idee. Kether este prima ființă care are o existență individuală. Deoarece, Kether, inițial, este o existență solitară, este definită de un punct în cerc căruia îi lipsesc atribute. Kether există, dar este incapabilă să-și definească existența. Așadar Kether este o non-ființă până când celelalte sephire îi pot defini existența. Kether este primul pas în procesul existenței infinite către existența finită, de la domeniul divin la cel material. Kether există, dar nu are formă. Kether abia formulează „Eu". Kether este de asemenea asociată cu scânteia primordială a universului, sau ocazional cu planeta Pluto, deci reprezintă nivelul maxim după infinitate.

2. CHOKMAH este prima existență pozitivă care se poate defini pe sine în relație cu altceva. Este asociat cu tatăl și cu forța primordială masculină. Chokmah corespunde cu principiul dinamic și activ și formulează „Eu sunt". Chokmah este asociat cu Zodiacul, sau cu Uranus.

3. BINAH este înțelegerea, principiul organizării și al reflectării. Este structura care dă formă cultivând forțele din Chokmah. Forța primordială feminină și mama este de asemenea asociată cu Binah. Această sephiră este principul pasiv și modelator. O existență conștientă în afara lui Kether se ridică în Binah formulând „Eu sunt cine sunt". Binah este mama celor șapte sephire inferioare, care se află sub cel mai înalt triad. Binah corespunde cu Saturn sau Neptun.

   Cele trei sephire aparțin regatului divin numit Atziluth. După căderea mitică, se deschide un Abis în univers și nivelul divin este izolat de lumile de dedesubt. În Abis găsim Daath, care este numită non-sephiră deoarece și-a pierdut rolul de sephiră după Cădere. Daath denotă cunoaștere și poate avea rolul unui pod peste Abis. Câteodată Daath este asociată cu Saturn.

4. CHESED reprezintă forța miloasă, iertătoare, care unește. Chesed protejează și păstrează, dar similar cu toate sephirele Chesed trebuie să fie balansată de omologul său pentru a evita colapsul Copacului Vieții. Dacă Chesed domina, totul s-ar fi amestecat într-o bucată fără a avea identitate. Chesed este asociată cu Jupiter.

5. GEBURAH sau DIN corespunde cu principiul legii, separării și severității. Acesta este principiul dezintegrator care creează distanță și spațiu pentru a da posibilitate existenței individuale. După părerea multor qabaliști, Satan și puterile întunecate au avut originile în această sephiră deoarece ei reprezintă principiile care s-au eliberat din unitatea originală. Dacă această sephiră este neechilibrată poate cauza ca totul să se dezintegreze în fragmente. Geburah este asociată cu Marte.

6. TIPHARETH este centrul Copacului Vieții și balansează pe Chesed cu Geburah și oferă echilibru celorlalte sephire. Tiphareth corespunde de asemenea cu Soarele iar forța sa creatoare oferă

energie și hrană celorlalte sephire de jos. Tiphareth este mediatorul dintre ceea ce este deasupra și ceea ce este dedesubt. Triada din mijloc aparține planului mental, unde în Qabalah este numit Briah. Între nivelul mental și sephirele mai joase există un Abis mai mic, sau un voal, ținându-le separate. Voalul este cunoscut sub numele de Paraketh.

7. NETZACH reprezintă primul nivel al planului astral și al lumii viselor. Ideea de a fi treaz în sferele superioare apare aici ca o imagine clară sau ca o fantezie. Această imagine ridică pasiuni și dorințe ce sunt vitalizate de forța de la nivelurile superioare. Netzach este asociată cu simțurile, cu instinctele și dorințele. Netzach corespunde cu Venus.

8. HOD transformă dorințele și forța ce radiază din Netzach în ceva concret. Hod este asociată cu inteligență și comunicare. Hod este asociată cu Mercur.

9. YESOD este sephira care este cea mai aproape de planul material. Aceasta este sephira viselor și fanteziilor și acumulează forțele celorlalte sephire și le transmite spre planul material. Yesod este asociată cu energiile astrale și sexualitatea. Yesod corespunde cu Luna.

Ultimul și cel mai jos triunghi aparține planului astral care este numit Yetzirah.

10. MALKUTH este lumea omului și planul material în care acesta este închis înainte să-și înceapă călătoria spirituală spre lumile înalte. Malkuth este construit din patru elemente: pământ, foc, aer și apă, care sunt reflexii fizice ale principiilor cosmice primordiale care pot fi găsite în alte plane. În Qabalah, nivelul material se cheamă Assiah.

Cele zece sephire sunt de asemenea plasate pe trei stâlpi, care sunt numiți stâlpul severității, stâlpul cumpătării și stâlpul milei. Stâlpul severității se află în partea stângă a Copacului Vieții și conține sephirele Binah, Geburah și Hod. Stâlpul severității este negru și este asociat cu principiile analitice și dezintegratoare ale universului. Stâlpul milei se găsește în partea dreaptă a Copacului Vieții și conține sephirele Chokmah, Chesed și Netzach. Stâlpul milei este alb și este asociat cu principiul asociativ și conector. Partea stângă respinge în timp ce partea dreaptă atrage. Ele se echilibrează reciproc iar una va cădea sub propria-i forță în absența celeilalte. Stâlpul cumpătării se înfățișează între ele în culoarea aurului, și mai este numit și stâlpul de mijloc. Conține sephirele Malkuth, Yesod, Tiphareth și Kether.

Acești trei stâlpi sunt asociați cu trei căi spirituale diferite. Calea stângă este asociată cu calea intelectuală și analitică de iluminare. Câteodată se cheamă „calea hermetică”, dar nu este menită să indice tradiția hermetică, care este un sistem complet în sine comparabil cu Qabalah și care conține mai multe căi spirituale și metode. Stâlpul drept este asociat cu calea artistică, poetică de iluminare. Este numită câteodată „calea orfeică”. Stâlpul de mijloc este asociat cu războinicul spiritual care echilibrează extremele celor doi stâlpi pentru a obține cel mai înalt nivel. Această cale este văzută ca fiind cea mai grea și este numită „calea regală”.

Copacul Vieții constă în patru lumi care la rândul lor constau în trei triade și sephira Malkuth care apare singură. Cele patru lumi constituie o formă de blocuri dispuse orizontal și ierarhic. Copacul Vieții mai este constituit și din trei stâlpi care la rândul lor conțin blocuri aranjate vertical unul după altul iar stâlpul din mijloc este cel mai înalt. Copacul Vieții a fost modelat de forțele analitice ale părții stângi, dar a dobândit forță creatoare din partea dreaptă. Forțele din partea stângă s-au eliberat și au construit o anti-lume la Copacul Vieții, iar în aceste lumi s-au dezvoltat Qliphothul și forțele

întunecate. Partea stângă reprezintă o parte din Copacul Vieții, dar în alt context anti-lumile întunecate ale Copacului Vieții au fost numite „Partea Stângă” sau „Emanațiile Stângi”.

Cele 22 de Căi

Cele 22 de căi ce conectează diferite sephire sunt deseori asociate cu corespondențe astrologice și elementale, și cu cele 22 de cărți de Tarot. Prima carte de Tarot, Nebunul, este numărul zero și drept urmare numerologia dintre cărțile de Tarot și literele ebraice este mutată. Ca rezultat al acestui lucru, Moartea, cu numărul 13 în Tarot, se potrivește cu a 14-a literă a alfabetului ebraic. Cele 22 de litere posedă multe semnificații ascunse. În „Sepher Yetzirah” s-au prezentat corespondențele literelor ebraice încă din secolul al IV-lea. Trei litere sunt numite „mame”, simbolizând trei elemente primordiale care apar într-o formă superioară față de cele patru elemente care sunt baza lumii materiale. Cele trei elemente primordiale sunt aerul (spiritul), apa și focul. Apa corespunde cu răceală iar focul cu căldură. Aerul sau spiritul reprezintă „abundența”, care apare în echilibrul dintre căldură și răceală. Șapte litere sunt numite „duble” și reprezintă polarități ale existenței precum înțelepciunea și prostia, frumusețe și urâțenie, bogăție și sărăcie. Cele șapte litere corespund cu cele șapte planete. Cele 12 litere rămase sunt numite „simple” și reprezintă 12 calități în om: vedere, auz, miros, vorbit, gust, act sexual, muncă, mișcare, furie, bucurie, gând și somn. Cele 12 litere corespund cu cele 12 semne ale Zodiacului. Conform cu interpretările qabalistice ale literelor ebraice, acestea sunt bazate pe trei numere magice clasice, adică 3, 7 și 12 care împreună formează cele 22 de căi ale Copacului Vieții.

Copacul Vieții înainte de Cădere

Pentru a înțelege pe deplin copacul qabalistic trebuie să-i știm preistoria. Când intrăm în preistoria acestuia nu este lumeasca dezvoltare preistorică pe care o vom studia, ci preistoria sa spirituală, magică și mistică. O înțelegere importantă este aceea că imaginea comună a copacului înfățișează un copac degradat: copacul după Cădere.

Căderea reprezintă căderea omenirii și naturii în materie (sau materialism, dacă se preferă o asemenea interpretare). Această cădere ne ferește de lumea spirituală, iar un Abis se deschide între om și divin. Scopul adeptului este, încă o dată, să aducă omul în contact cu divinitatea. Calea qabalistică tradițională este Calea Dreaptă al cărei țel este să restaureze relația originală armonioasă dintre om și divinitate. Rugăciuni, ceremonii și viața cinstită, conform legii lui Dumnezeu, sunt considerate căi către timpul dinaintea Căderii.

Mai este, totuși, o altă cale: Calea Stângă care îndeplinește și adâncește Căderea. Adeptul Artelor Întunecate continuă Căderea de la Dumnezeu pentru a atinge divinitate individuală.

Sunt mai multe descrieri în Qabalah despre Cădere și catastrofa care a separat omul de divin. Este un proces cu multe faze care sunt similare unele cu altele. Se pot găsi exemple are răului, lumi primordiale abandonate, crăparea „carapacelor" creației, cei 11 regi ai Edomului, căderea lui Lucifer și ai îngerilor rebeli, rebeliunea lui Lilith și, probabil, exemplul lui Adam și Eva consumând fructele cunoașterii. Vom discuta aceste explicații mitice în cele ce urmează. Căderea nu este doar un mit care poate fi găsit în surse Iudeo-Creștine și biblice, ci și în aproape toate miturile. Mituri ale răzvrătirii împotriva zeilor așa cum sunt descrise în mitologia antică sunt un alt exemplu care poate fi transferat lumii simbolice a Qabalei și Copacului Vieții.

Motivul din spatele Căderii este deseori descris ca fiind o mândrie exagerată, și această mândrie este căutarea cunoașterii și puterii de către om pe care în mod original nu este făcut să o obțină. Conținutul moral al acestui mit stă în faptul că mândria este pedepsită și omul este distrus de forțele și de cunoașterea pe care a dobândit-o. Totuși, învățătura întunecată promite să ducă adeptul la divinitate individuală prin disciplina Draconică. Calea Stângă duce la o a doua naștere, o renaștere spirituală asemeni unui zeu. Pentru a atinge acest scop, adeptul trebuie să invoce forțele întunericului și ale distrugerii pentru a tăia cordonul ombilical la Dumnezeu. Aceasta este descrisă în Qabalah și în simbolistica Copacului Vieții, chiar dacă puțini qabaliști au dat atenție acestor aspecte.

Lucifer-Daath

Când Dumnezeu creează cosmosul este într-un echilibru perfect și în armonie. Acest lucru este ilustrat de un Copac al Vieții care este mult mai simetric și perfect decât Copacul Vieții care poate fi găsit în majoritatea textelor qabalistice. Aces Copac al Vieții perfect relevă cum acesta arăta înainte de căderea omului, catastrofa care a trimis omul în materie. Copacul Vieții perfect, similar cu cel degradat, constă în zece lumi și în 22 de căi. Diferența este, totuși, că lumea materială încă nu exista. În schimb, non-sephira Daath avea o existență întreagă ca o sephiră printre celelalte. Căile unesc Daath cu Kether, Chokmah, Binah, dedesubt este Tiphareth, celelalte sephire menționate sunt în jurul ei.

Daath este sephira cea mai apropiată de triada divină care conține pe Kether, Chokmah și Binah. Chokmah este „înțelepciunea" și reprezintă procesele asociative ale lobului drept al creierului. Binah este „înțelegere" și reprezintă procesele analitice ale lobului stâng al creierului. Daath reprezintă „cunoaștere" și este sinteza practică a înțelepciunii din Chokmah și înțelegerii din Binah. Daath corespunde cu gâtul și cu cunoștințele ce pot fi formulate și puse într-o acțiune practică.

În Copacul Vieții dinainte de Cădere, Tiphareth nu este soarele central în centrul Copacului. Sunt în schimb doi sori care strălucesc pe sephirele din jur. Soarele înalt este Daath, care reprezintă soarele mistic care se află în spatele, sau dincolo, de soarele obișnuit. Daath este Soarele Negru și Tiphareth este soarele galben, obișnuit. Daath strălucește pe căile spre Kether, Chokmah, Binah, Chesed, Geburah și Tiphareth. Acesta este soarele de sus care reprezintă „lumea înaltă". Tiphareth strălucește pe căile către Daath, Chesed, Geburah, Netzach, Hod și Yesod. Acesta este soarele de jos și reprezintă „lumea de jos". Deasupra și dedesubtul sunt, totuși, perfect unite. Arhanghelul Mihail

conduce Tiphareth și soarele de jos. Arhanghelul care este cel mai Aproape de Dumnezeu, Samael, aducătorul luminii, Lucifer, conduce Daath și este soarele de sus.

Copacul original seamănă cu un diamant, în care trei niveluri sunt conectate. Aceste niveluri sunt ilustrate de trei pătrate care se sprijină pe marginile lor. În aceste pătrate se poate găsi o cruce făcută dintr-o cale verticală și una orizontală. Calea orizontală transformă de asemenea fiecare pătrat în două triunghiuri stând cu bazele unul peste altul: unul este îndreptat către sus și altul către jos. Numărul patru reprezentat de pătrate ce corespund cu cele patru elemente. Cel mai înalt nivel corespunde cu Atziluth, divinul și constă în Kether, Chokmah, Binah, Daath și cele șase căi care unesc aceste sephire. Nivelul mijlociu corespunde cu Briah, nivelul mental, și constă în Daath, Chesed, Geburah, Tiphareth și din cele șase căi unind aceste sephire. Cel mai de jos nivel corespunde cu Yetzirah, nivelul astral, și constă în Tiphareth, Netzach, Hod, Yesod și cele șase căi de legătură. Nivelul material cel mai de jos, Assiah, nu există în acest copac, și nici sephira Malkuth. Original, omul a fost cuprins doar de principiile lumilor înalte, iar casa lui era planul astral și Yesod.

Cele trei niveluri ale Copacului Vieții original corespund de asemenea cu societatea platonică, cu filozofii desemnați la triada divină, războinicii la triada etică iar fermierii și meșteșugarii la fundația hrănitoare. Cel mai înalt nivel reprezintă trinitatea divină dintr-o perspectivă qabalistică spirituală. Nivelul de mijloc reprezintă îngerii iar părțile cele mai de jos reprezintă omul și părți rămase din Creație. Daath și Tiphareth acționează ca mediatori între niveluri. Daath, sau Lucifer, este îngerul cel mai aproape de trinitate.

Căderea lui Lucifer

În Copacul Vieții original Yesod, casa astrală a omului, este o reflexie exactă al celui mai înalt plan, Kether. Aici omul este o imagine exactă a lui Dumnezeu. Poate de aceea Lucifer și îngerii din jurul lui, Samyaza, Azazel și fiii raiului, au început să dorească omul. Yesod este planul sexualității, dar în Copacul perfect apare într-o formă sublimată și latentă. Lucifer-Daath, șarpele original, reprezintă forța divină a creației care este capabil să ducă ideea de creație a lui Dumnezeu (trinitatea lui Kether, Chokmah și Binah). Lucifer-Daath se scufundă în nivelul omului și trezește puterea de creație și energia sexuală în acesta. Așadar, omul poate atinge cunoaștere care înainte era accesibilă doar lui Dumnezeu și a îngerilor. Daath-Cunoaștere este fructul pe care omul l-a consumat în mitul paradisului.

Descendența îngerilor decăzuți în planul omului și uniunea sexuală cu acesta a fost o nouă uniune interzisă între planuri. Lucifer, care în trecut a acționat ca un mediator între divin și nivelurile de jos, și-a părăsit poziția și a unit nivelurile înalte cu cele joase. Nivelul astral al omului, Yesod, a fost cea mai joasă și forma finală de creație în Copacul Vieții perfect. Omenirea a fost atunci fertilizată de sămânța îngerilor și în loc să fie doar o creație, omenirea a devenit creator când au dat naștere Nephilimilor, giganții care sunt descriși în Geneză, fiind progeniturile oamenilor și îngerilor. Sistemul perfect închis al Copacului Vieții original a fost distrus.

După ce omul a consumat fructele cunoașterii, scânteia divină s-a trezit în acesta. Puterile lui Dumnezeu și ale Raiului s-au simțit amenințate și în Geneza 3:22 Dumnezeu declară:

„Și Dumnezeu a zis, priviți, omul a devenit unul din noi, care știe binele și răul: și acum, ca să nu-și întindă mâna să ia și Copacul Vieții, și să mănânce, și să trăiască pentru totdeauna."

Dumnezeu alungă omul din Grădina Edenului și îl forțează să cultive pământul din care Adam s-a născut. Heruvimi ținând săbii în flăcări păzesc calea către Copacul Vieții să prevină omul să se hrănească din el. Odată cu Căderea, a fost construit Copacul Vieții degradat, un Abis a fost creat între nivelurile divine și lumile de dedesubt. Omul este aruncat din grădina astrală jos în planul materiei. Sephira Malkuth este creată. Lucifer-Daath pierde locul cel mai apropiat de tronul lui Dumnezeu (triunghiul divin) și este aruncat în Abis. Abisul este înauntrul și în spatele lui Malkuth. Daath devine a 11-a non-sephiră invizibilă.

După deschiderea Abisului, triunghiul divin creează o sferă izolată de restul Copacului. În mijlocul triadei divine, ochiul atotvăzător al lui Dumnezeu este relevat, un simbol care poate fi recunoscut de la picturile vechilor biserici și sigiliile masonice. Acest simbol reprezintă puterea totalitară a lui Dumnezeu și izolația autorității lui în relație cu alte niveluri. Adepții luminii venerează și slăvesc această putere. Ei se supun lui Dumnezeu, Yehova, și încearcă să trăiască în conformitate cu legile lui. Qabaliștii evrei încearcă să trăiască conform legilor mozaice. Qabaliștii creștini îl urmează pe Isus și își pun credința în el. Din punct de vedere qabalistic, crucificarea lui Isus simbolizează cum, prin moartea sa, el creează un pod peste Abis, așadar reunind pe Dumnezeu cu omul. Scopul qabalistic este să îl mulțumească pe Yehova și prin aceasta să restaureze ordinea armonioasă a Copacului Vieții. Scopul este de a reveni la starea copilăroasă din Grădina Edenului. Pentru adepții monoteiști și qabaliști ai luminii, este nevoie de un Mesia pentru a crea un pod peste Abis. Tiphareth are acest rol de când Soarele Negru, Daath, a fost aruncat în Abis. După Cădere, Tiphareth devine soarele central în Copacul Vieții. Atât Mesia cât și Mihail sunt asociați cu Tiphareth. Prin Tiphareth Abisul poate fi trecut.

Adepții Căii Stângi străbat altă cale mai dificilă. Este o cale care este grea și Draconică, dar care are cel mai măreț scop: acela de a deveni un zeu. În loc să repare paguba Căderii, Adeptul Întunericului glorifică Căderea și permite îndeplinirea distrugerii. Adeptul Întunericului distruge vechiul pentru a lăsa să apară ceva nou în locul său. Calea Stângă duce departe de Copacul Vieții mai departe în Copacul Cunoașterii. Diferitele qliphe pot fi văzute ca fructe ale Copacului Cunoașterii. Când omul a consumat fructele cunoașterii, Dumnezeu îl împiedică să mănânce din Copacul Vieții. Adepții luminii speră să fie renăscuți după moarte în Rai sau într-un nou paradis. Adepții Întunericului caută să acceseze fructele unui nou Copac al Vieții prin Copacul Cunoașterii. Acest conflict este căutarea alchimică a „Elixir Vitae" și a Pietrei Înțeleptului. Funcția Pietrei Filozofale este procesul alchimic al creării unui Copac al Vieții original care să semene și să reprezinte un diamant perfect. Prin terminarea căii care a început când fructele cunoașterii au fost consumate omul poate culege acum fructele vieții.

Deschiderea Abisului

Căile Copacului Vieții perfect sunt alterate după căderea omului. Înainte de Cădere căile mergeau de la Kether, Chokmah, Binah, Chesed, Geburah și Tiphareth la Daath. De la Kether poate fi găsită calea care corespunde cu litera „Gimel" și cu cartea de Tarot „Marea Preoteasă". De la Chokmah curgea calea care este în corespondență cu litera „Heh" și cu „Împăratul". Între Binah și Daath calea este conectată la litera „Zain" și „Îndrăgostiții" pot fi găsiți aici. Între Chesed și Daath calea este conectată la „Qoph" și la „Luna". Calea cu litera „Shin" și „Judecata" vine de la Geburah la Daath. Între Daath și Tiphareth căii îi corespunde litera „Tau" și „Lumea". Când Daath cade de lângă vecinătatea celei mai înalte triade Abisul este deschis și căile care conectează Daath sunt tăiate, și calea dintre Kether și Daath (Gimel/Marea Preoteasă) continuă jos de la Kether la Tiphareth. În aceeași manieră, căile de la Chokmah (Heh/Împăratul) și Binah (Zain/Îndrăgostiții) schimbă direcția de la Daath la Tiphareth. De când Daath cade și contribuie la creația lumii materiale cele trei căi rămase cad și ele către nivelul material și către Sephira Malkuth. Calea de la Chesed (Qoph/Luna) este desprinsă și în schimb emană de la Netzach la Malkuth. În aceeași manieră, calea dintre Daath și Geburah (Shin/Judecata) cade la Hod unde se duce către Malkuth. Calea care conecta Tiphareth și Daath (Tau/Lumea) cade de asemenea, și devine calea ce emană de la Yesod la Malkuth.

Unde a existat odată Daath, Abisul se deschide în Copacul Vieții de după Cădere. Conform unor qabaliști, Abisul este numit „Masak Mavdil", care denotă o groapă de gunoi pentru eșecuri aruncate. Multe entități locuiesc în Abis, cum ar fi Mesukiel, „cel ce îl ascunde pe Dumnezeu", o entitate care ascunde atât greșelile umane cât și pe cele divine adânc în Abis. Abisul este condus de ființe demonice, precum Abbadon și Choronzon. Abisul a fost asociat cu Gehenna, Iadul arzător al damnaților, care este numit după o groapă de gunoi din SW Ierusalimului. Abisul este poarta către anti-lumile qliphothice în care Lucifer își stabilește Pandemoniul după cădere. În mitologia Nordică, Gnipahalan corespunde parțial cu Abisul qabalistic. Zeița Hel este aruncată în lumea întunericului și frigului, Nifelheim. Poarta către ea este peștera întunecată, Gnipahalan, care este păzită de bestia Garm.

Lilith-Daath și Sophia Decăzută

Cea mai comună concepție cu privire la șarpele din Gradina Edenului este aceea că reprezintă o formă a lui Satan/Lucifer. Dar, conform multor teologi, șarpele a fost Lilith, femeia care, în miturile apocrife, a fost prima femeie a lui Adam, și care a fost original un demon feminin sumerian al furtunii. Lilith este deseori prezentată ca o femeie cu un corp de șarpe la partea inferioară. Coboară din Copacul Cunoașterii și înșală omul în a consuma fructele cunoașterii. Dintr-o perspectivă qabalistică, Lilith este conectată în mod original cu sephira cunoașterii, Daath. Ea corespunde cu fiica în originala „strângerea celor patru" care constă în Tatăl, Mama, Fiica și Fiul. Aceasta este reflectată

în grupurile de câte patru din cărțile de curte: Regi, Regine, Prinți, Prințese. Chokmah este Tatăl, Binah este Mama, Daath este Fiica și Tiphareth este Fiul. Daath-Fiica este o formă a lui Shekinah, aspecul feminin al divinului. În mitul lui Lilith, prima soție a lui Adam, se spune că ea a fost creată independent de Adam, spre deosebire de Eva care a fost creată dintr-o coastă a lui Adam. Așadar, Lilith nu voia să se supună lui Adam, ceva ce a dus la o ceartă privitor la cine să stea dedeubt în timpul actului sexual. Într-un final, Dumnezeu a trebuit să intervină și a încercat să o forțeze pe Lilith să se supună lui Adam. Dar Lilith a spus numele secret al lui Dumnezeu, Shemhamforash, și a reușit să scape. A scăpat din Grădina Edenului pe pământul sălbatic unde a întâlnit demoni, ca Samael și Asmodeus. Interpretarea qabalistică a acestei drame mitice este că Daath-Fiica-Lilith exista în Copacul original deasupra lui Tiphareth, care atunci îl reprezenta pe Adam. Daath trebuie să se supună lui Tiphareth, și în această etapă ordinea Copacului Vieții original se rupe. Daath se prăbușește în Abis și cade în afara Copacului Vieții. Ca o compensare a acum-pierdutei Daath-Lilith, Adam primește o nouă femeie, care este Eva, și Sephira Malkuth o înlocuiește pe Daath ca Fiică. Malkuth este femeia decăzută care s-a supus forței solare și patriarhale a lui Adam-Tiphareth. Este de asemenea principiul care dă posibilitate creației lumii materiale, și a existenței continue prin acest concept. Dar, înăuntrul Evei-Malkuth se află Lilith ca un alter-ego întunecat așteptând să se ridice. Acest lucru corespunde cu Maya și Shakti în Tantrism, care sunt două părți ale aceluiași principiu. Maya menține și reproduce nivelul de iluzii, de dualități și de materie. În același timp ea este Shakti, forța primară reptiliană care se ridică și distruge iluziile și planul material. Prin căderea ei, Lilith dă posibilitatea creației Evei-Malkuth, dar se ascunde în Abis și în qlipha lui Malkuth. Daath înseamnă „cunoaștere” și omoloaga lui Daath-Shekinah în filozofia greacă și gnostică este Sophia: cea care indică înțelepciune și cunoaștere. Original „filosofia”, care în greacă înseamnă dragoste de înțelepciune, implică o iubire de Sophia la un nivel care corespunde cu eroto-misticismul Tantric. Filosofia a fost defapt o cale greacă sau gnostică unde filosoful s-a luptat să trezească zeița întunecată prin rituri erotice, să dobândească putere și înțelepciune și să devină un zeu.

NATURA RĂULUI

Răul este unul dintre cele mai importante motive în religie și în căutarea spirituală. Se găsesc un număr de fenomene care pot fi percepute care fiind rele, iar religiile au încercat să explice ce este răul și cum poate fi evitat. Explicații cu privire la natura răului variază de la religie la religie, și chiar diferă radical în același sistem de credințe.

De la o distanță sigură răul fascinează, orice de la presă la cultura populară la teologie și filosofie o poate demonstra. Răul poate funcționa ca o oglindă întunecată a omenirii. Probabil concepțiile noastre despre ce este rău sunt mai revelatoare despre noi înșine decât concepțiile noastre despre ceea ce este bun. Învățații religioși și sipirituali au cugetat la toate paradoxurile care apar referitor la divin, și la întrebările despre bine și rău. Cel mai comun exemplu este probabil problema Teodioce, care se preocupă de atotputerea lui Dumnezeu, și cum poate fi combinată cu bunătatea totală când aici este atât de mult rău, suferință și supărare.

Răul religios este deseori ceva foarte diferit decât ceea ce este perceput ca rău în viețile noastre lumești. Răul religios se învârte în jurul relației cu divinul, și în acest caz răul este ceea ce este în opoziție cu divinul. Răzvrătiri și încălcări împotriva ordinii divine, cum ar fi rebeliunea lui Lucifer, sunt rele pe plan religios, dar probabil nu sunt percepute ca rele la un nivel trivial. Dacă Dumnezeu era cel bun și atotputernic așa cum este prezentat, revolta lui Lucifer nu era mai mult decât o rebeliune adolescentină. Zeii care ar fi trebuit să reprezinte binele, așa cum este cazul zeului din Vechiul Testament, permit și conduc mai multe acte pe care mulți dintre noi le-am considera brutale și rele. Dumnezeul din Vechiul Testament își îndeamnă discipolii să comită genocide și violuri brutale. Este într-adevăr foarte greu de încercat să înțelegi ce este bine sau rău citind vechile texte religioase. Gnosticii au precizat că Dumnezeul Vechiului Testament a fost adevăratul Diavol, și Șarpele din Grădina Edenului a fost Mântuitorul. Satanismul este o filosofie similară care răsucește aceste concepte, și dacă aceste concepte sunt văzute invers de la început, este un proces de a le întoarce înapoi în starea normală. Misticii au explicat esența răului în multe moduri fascinante și uimitoare. Pentru qabaliști, răul era o problemă importantă de rezolvat. Gershom Sholem declară că mulți qabaliști, adevărații paznici ai semnului lumii mistice, văd existența răului ca pe una dintre cele mai importante motivații în filosofia lor iar că aceasta îi împinge să rezolve problema rapid. Ei sunt caracterizați de un anume sentiment pentru realitatea răului și pentru oroarea întunecată care înconjoară toate ființele.

Descrierea răului în Qabalah diferă de la sursă la sursă. Pentru unii qabaliști răul este o forță independentă, în timp ce alții văd răul ca pe o parte a lui Dumnezeu. Câteodată răul este interpretat ca fiind necesar, iar câteodată ca fiind inutil. Percepția asupra răului se poate întinde de la un dualism strict unde binele și răul sunt în război la o viziune complementară unde atât binele cât și răul sunt esențiale. Răul este adesea, ca în viziunile despre lumile Gnostice și Neo-platonice, asociat cu nivelurile materiale mai inferioare, dar de asemenea putem găsi o idee care sugerează că răul este un principiu spiritual independent în relație cu Dumnezeu. Răul este perceput și descris în multe căi contradictorii în Qabalah. Sunt totuși un număr de perspective principale asupra răului care apar în mod repetat în Qabalah și pot fi împărțite în maniera următoare:

1. A) Răul pozitiv

   B) Răul negativ

2. A) Răul necesar

   B) Răul inutil

3. A) O viziune dualistă

   B) O viziune monistă

4. A) Răul ca principiu material

   B) Răul ca principiu spiritual

5. A) Răul personal

   B) Răul impersonal

Adesea percepțiile asupra răului sunt opuse. Răul este văzut ca dușman, dar de asemenea este văzut ca fiind complementar unde binele și răul, din necesitate, trebuie să existe unul lângă altul. Desigur, percepțiile diferite se pot suprapune.

1. A) RĂUL POZITIV sugerează o existență independentă. Răul pozitiv este rău în sine și, în general, rău absolut. Un exemplu în acest sens poate fi găsit în Mazdaism și în învățăturile lui Zarathustra. Aici sunt două principii spirituale: Ahura Mazda, care semnifică lumină și bine, dar și Angra Mainyu, care este corespondentul răului și întunericului. Această perspectivă implică o paradigmă dualistă în care răul este în opoziție față de bine. Totuși, câteodată, răul poate fi un principiu independent, dar să existe înauntrul unui factor unificator, ca în Zervanism, unde Zervan include atât pe Angra Mainyu cât și pe Ahura Mazda. În Qabalah, răul este văzut ca un aspect original al lui Dumnezeu.

B) RĂUL NEGATIV implică răul fără o existență independentă. Răul negativ este absența binelui. Lumea Ideilor sau planul divin este bun, adevărat și frumos, iar Platonismul, Neo-Platonismul și multe forme de misticism văd răul ca pe absența binelui. Răul lumii nu există din cauza unui rău actual, ci din cauza absenței binelui, și datorită distanței mari față de divin. Răul este caracterizat de non-existență sau absență. Răul negativ nu este absolut, dar ceva relativ cu binele. Ideea răului negativ este adesea acompaniată de o pespectivă monistă asupra lumii. Câteodată, totuși, această non-ființă este identificată cu răul, ca în cazul lui Ahriman (Angra Mainyu), și în curând vom ajunge la o limită a paradigmei dualiste.

2. A) RĂUL NECESAR este bazat pe ideea că binele va putea apărea numai odată cu existența răului. Aceasta poate fi interpretată ca o perspectivă relativistă în care binele este bun în relație cu răutatea răului, dar aceasta este o perspectivă rară în misticism. Faptele bune și drepte, cel mai des, ating o valoare doar dacă întâmpină rezistență de la rău și necistit. Omul are atât răul cât și binele înauntru, și un liber arbitru pentru a alege unul dintre ele. Doar când atingem binele omul și lumea sa poate atinge adevărata legitimitate. Învățatul qabalist Joseph Dan explică:

„Răul vine direct de la Dumnezeu, și îndeplinește o funcție divină. Proporția răului în fiecare fază a Creației este decisă de Dumnezeu, conform cu planul divin, care este unul perfect - să producă bine. Răul este necesar pentru a aduce cinstea înainte, să o testeze în cele mai dificile circumstanțe, și să justifice existența lumii prin aceasta."

Această idee este combinată cu ușurință cu o viziune complementară asupra binelui și răului într-o filosofie monistă.

2. B) RĂUL INUTIL se bazează pe ideea că răul este inutil și fără nicio funcție. Misiunea omului este lupta împotriva răului cu orice preț iar puterile binelui să-l asiste în această luptă. Jeffrey Burton Russell scrie în cartea sa „Diavolul":

„Răutățile în această lume sunt atât de multe, atât de mari, încât nu cer acceptare mistică, ci voința de a lupta împotriva lor."

Ideea unui rău inutil nu trebuie să corespundă cu perspectiva unui rău pozitiv, dar poate fi conectat cu o perspectivă nihilistică a răului unde există absența răului fără nicio însemnătate.

3. A) VIZIUNEA DUALISTĂ descrie două forțe separate ale binelui și răului. Zoroastrianismul și Mazdaismul, religiile iraniene, au o viziune dualistă asupra lumii. Această viziune este probabil o soluție mai ușoară pentru această problemă teologică. Jeffrey Burton Russell scrie:

„Creștinismul a găsit întotdeauna greu să împace bunătatea lui Dumnezeu cu omnipotența sa; Zoroastrianismul păstrească bunătatea absolută a lui Dumnezeu sacrificându-i omnipotența."

Continuă:

„Dualismul insistă asupra existenței unui rău absolut și radical. Nu doar că aceasta răspunde parțial la percepția noastră despre lume, ci și lasă pentru prima dată o figură ușor de recunoscut ca fiind diabolică."

Totuși, o viziune dualistă este rareori combinată cu ideea unui rău complementar și necesar, dar atunci tinde să treacă într-o filosofie monistă.

3. B) PERSPECTIVA MONISTĂ descrie binele și răul ca fiind două părți ale aceleiași puteri, o viziune care pune la îndoială realitatea obiectivă a binelui și răului și susține că sunt doi termeni ai abstracției. Herekleitos și-a exprimat gândul astfel:

„Binele și răul sunt una și pentru Dumnezeu toate lucrurile sunt corecte, bune și drepte, dar oamenii consideră unele lucruri rele și altele bune."

O viziune monistă se găsește printre acei qabaliști care văd răul ca o parte a personalității lui Dumnezeu. Pentru o religie monoteistă, ca iudaismul, principiul răului este plasat în singurul Dumnezeu. Jeffrey Burton Russel scrie:

„Satan este personificarea părții întunecate a lui Dumnezeu, elementul din Yehova care obstrucționează binele. (...) Deoarece Yehova este singurul Dumnezeu, trebuie să fie, ca Zeul monismului, o antinomie a opozițiilor interioare. A fost atât lumina cât și întunericul, atât binele cât și răul."

4. A) RĂUL CA PRINCIPIU MATERIAL. Această idee are o afinitate în principal cu Gnosticismul. Are de asemenea similarități cu anumite aspecte ale Platonismului și neo-Platonismului. Nivelul cel mai divin și mai spiritual este constituit din calități pozitive pure cum ar fi bunătatea, adevărul, frumusețea și dreptatea. Materia este în opoziție față de aceste calități și este asociată cu răul, apatie și iluzii. Scântei din divin sunt captive în materie, și când omul este eliberat din materie aceste scântei ale luminii divine sunt eliberate, și binele cucerește răul. Această viziune a răului este asociată frecvent cu idealurile ascetice și cu o viziune negativă asupra corpului fizic. Spre exemplu, în maniheismul iranian, puterile întunericului au creat omul pentru a captura lumina în materie. Dintr-o perspectivă neo-Platonică, răul ca materie este un rău negativ care este relativ cu calitățile pozitive și obiective ale Lumii Ideilor lui Platon.

4. B) RĂUL CA PRINCIPIU SPIRITUAL. Din această perspectivă răul este ceva dincolo de materie. Lumea materială conține calități atât din domeniul răului cât și din domeniul binelui. Răul ca principiu spiritual poate exista în Dumnezeu, sau ca o forță independentă.

5. A) RĂUL PERSONAL presupune entități sau puteri ce doresc să comită acte rele. Acesta nu presupune niciun principiu abstract sau o lege a naturii impersonală, ci puteri cu personalități individuale. În unele cazuri, aceste forțe sunt considerate a fi în război cu puterile corespondente ale binelui, iar ocazional răul acționează ca un ajutor pentru puterile binelui. Credința într-un rău personal este frecventă în cadrul religiei și magiei primitive. Magia qabalistică descrie diferiți demoni ce personifică răul, dar care de asemenea pot fi chemați în scopuri magice.

5. B) RĂUL IMPERSONAL este mai degrabă un principiu abstract care cauzează ca răul să fie experimentat. Acesta este descris în filosofie și misticism. Răul poate reprezenta acțiunile omului în diferite situații, sau poate reprezenta forțe cosmice cu o direcție greșită. Nu este un liber arbitru în spatele răului, ci acționează ca o lege impersonală a naturii sau ca o catastrofă.

Pe lângă aceste cinci cupluri în opoziție, se poate considera și un rău complementar, care implică răul ca fiind un principiu necesar și distructiv, la fel de important ca forța creatoare. Conform acestei viziuni, atât binele cât și răul trebuie să fie în balanță.

Sephira Geburah și originea răului

Copacul Vieții cu cele zece sephire reprezintă diferite calități ale lui Dumnezeu, sau principii ale Universului, dacă se preferă un limbaj mai puțin religios. Două dintre aceste calități care influențează existența umană în cel mai evident mod sunt mila lui Dumnezeu și partea severă. Când qabaliștii vorbesc despre mila lui Dumnezeu și partea lui severă se referă la forțele de contractare și de dezintegrare ale universului, forțe care influențează în mod constant cea mai de jos sephiră, Malkuth și lumea omului. În Copacul Vieții, sephira Chesed corespunde cu partea miloasă a lui Dumnezeu, în timp ce sephira Geburah (numită și Din) corespunde cu partea severă. Chesed domină forțele care unesc, leagă și împreunează, în timp ce Geburah este principiul care rupe, trage limite și analizează. Chesed și Geburah exercită o influență fundamentală asupra existenței. Când aceste două principii sunt în echilibru ele acționează armonios cu celelalte sephire. Chesed aparține părții drepte

a Copacului Vieții și Geburah aparține părții stângi. Partea stângă este asociată cu principiile care creează limite și legi și este numit „Stâlpul Severității”. Partea dreaptă este asociată cu principiile care creează unitate și înțelegere și este numit „Stâlpul Milei”. Sephirele din partea stângă sunt Binah, Geburah (Din) și Hod și sephirele din dreapta sunt Chokmah, Chesed și Netzach. Forțele din stânga sunt active cel mai mult în procesul Creației fiindcă este nevoie de separare din unitatea originală a lui Dumnezeu. Universul este creat când principiul distructiv care divizează este activ. Această idee este importantă în Qabalah deoarece o protejează de un panteism în care Dumnezeu există în Creație. Faptul că principiul distructiv este cauza creației Universului, poate părea, la început, paradoxal, dar este forța care divide cea care creează diversitate și existență individuală. Fără această forță totul s-ar topi și s-ar unifica. Dacă luăm omul ca un exemplu, viața începe cu dezbinarea unei celule, care cauzează crearea unor numeroase alte celule care dă posibilitatea creării unei noi vieți. Forța care divide este unealta care este necesară pentru a crea viață dintr-o altă viață, dar este de asemenea aceeași forță care taie firul vieții.

În Binah pot fi găsite unele dintre principiile originale ale Stâlpului Severității , și aici rădăcina universului, la fel ca și rădăcinile forțelor limitatoare pot fi găsite. Pe de altă parte, doar în Geburah forțele de dezintegrare sunt exprimate complet, deși sunt armonizate de forțele unificatoare din Chesed.

Geburah este percepută de mulți qabaliști ca fiind rădăcina răului, iar definiția reală a răului a fost deseori „separarea”, calitatea caracteristică a lui Geburah. Gershom Scholem explică în capitolul „Sitra Ahra, Good and Evil in Kabbalah” din cartea „On the Mystical Shape of the Godhead”:

„Înțelegem aici că răul nu este nimic altceva decât ceea ce izolează și înlătură lucruri din unitatea lor. (...) Ce este asemănător la acești kabbaliști este percepția răului ca o entitate existentă în izolare, iar acțiunile rele sunt cele care separă un lucru de locul său.”

Geburah și Satan

Atâta vreme cât Geburah este în echilibru cu Chesed este o forță ce garantează ordine și dreptate, dar dacă Geburah acționează pe cont propriu devine o forță brutală și distructivă care cauzează rău. Qabaliștii văd Geburah ca un aspect al lui Dumnezeu și una dintre calitățile lui. Într-un anumit moment din durata mitică primordială a timpului, Șarpele se strecoară în Grădina Edenului și îl face pe om să rupă unitatea originală consumând fructele cunoașterii. Când unitatea originală se rupe, Geburah devine o forță independentă care va domina Malkuth și lumea omului. Ce era un potențial rău se activează și se transformă într-o forță malițioasă care infestează lumea omului. Conform multor qabaliști, Satan se naște prin faptele păcătoase ale omului. O parte a lui Dumnezeu devine o forță independentă și malițioasă prin partea nesupusă a omenirii. Mai mulți qabaliști susțin că șarpele este principiul ce cauzează diviziune în existență și cel care îi dă posibilitatea lui Satan sau Samael să devină un principiu individual și malițios. Șarpele corespunde cu instinctele considerate păcătoase, dar și cu mama demonilor, Lilith.

Samael, numele lui Satan în literatura iudaică, original un aspect al lui Dumnezeu în mai multe interpretări, este de asemenea găsit în cele 72 de nume ale lui Dumnezeu, și anume Sa'ael. Când forța lui Geburah devine independentă, Maveth, cunoscută de asemenea ca moartea, intră în existență, și de asemenea în numele de Sa'el, care devine apoi Samael, îngerul morții. Credincioșii qabaliști iudaici susțin că la venirea lui Mesia moartea va fi înfrântă, și de asemenea cred că atunci când omul va ajunge la existența originală paradisiacă Samael va fi eliberat de principiul morții și, din nou, devine una cu Dumnezeu și recapătă numele Sa'el.

La anumiți qabaliști există totuși o tendință de a vedea în Satan o forță originală și independentă care este activă în unitatea primordială a lui Dumnezeu. „Galya Raza", textul qabalistic, descrie conversații lungi dintre Samael și Dumnezeu. În misticismul iudaic, Satan este acuzatorul ce reprezintă condiția esențială a dreptății lui Dumnezeu. În unele texte este Geburah, aspectul critic al lui Dumnezeu care este văzut ca fiind identic cu îngerul acuzator, Satan.

Geburah și Creația

Geburah este principiul sever și distructiv. Dar, paradoxal, este de asemenea condiția esențială Creației. Când Dumnezeu creează cerul și pământul el divide ce era legat anterior. Dumnezeu separă lumina de întuneric. La început, totul era unit și complet nediferențiat, iar din această stare primordială lumea s-a născut prin separare, adică prin calitățile lui Geburah. Cea mai înaltă trinitate nu corespunde cu Creația însăși, ci cu planificarea ei, iar totul este în această etapă unit. Kether corespunde cu voința lui Dumnezeu, Chokmah cu înțelepciunea sa iar Binah cu discernământul său. Cele șapte sephire de sub Binah reprezintă Creația și cele șapte zile cât timp a durat aceasta. Binah este sephira care mărginește cele șapte sephire de jos, iar aici găsim calitățile care sunt condițiile esențiale pentru pentru actul Creației. Binah este abilitatatea discriminativă a lui Dumnezeu și procesul de diferențiere prin care Creația este pregătită. Binah este cea care eliberează emanațiile cărora li se face spațiu în Geburah pentru a opera.

Lumile Distruse

Conform unor qabaliști, au existat anumite lumi care au fost create înainte de a noastră. Rabinul Isaac ha-Cohen, care a trăit în timpul secolului al XIII-lea, a fost unul dintre cei mai semnificanți avocați ai acestei idei. Aceste lumi au fost create doar din principiul părții stângi care au avut rădăcina în Binah, deci lăsând forțele lui Geburah să opereze nestingherite. Din cauza faptului că aceste lumi au fost create de principiul dezintegrator și distructiv, au fost de asemenea în totalitate distructive. Deci, au făcut implozie din cauza propriului rău și naturii distructive. Conform lui Isaac ha-Cohen, Dumnezeu a creat aceste lumi să dea posibilitatea existenței omului virtuos. Într-o lume constituită numai din instincte bune, niciun om drept nu ar putea exista, deoarece virtutea este măsurată în relație cu rezistența. Doar într-o lume plină de nedreptate un om virtuos se poate ridica,

deoarece ar putea alege binele și virtutea. Îngerii care sunt constituiți numai din principii benevolente nu sunt virtuoși în aceeași manieră în care un om poate fi. Dumnezeu nu a vrut să condamne nicio lume la non-existență înainte să se stabilească faptul că este imposibil de găsit chiar și doi oameni virtuoși în aceste lumi. Ar fi nedrept față de cei doi oameni virtuoși din aceste lumi. Ar fi nedrept față de cei doi care nu ar fi în stare să-și arate virtutea. Aici găsim ideea unui rău necesar care ar da posibilitatea existenței unei adevărate bunătăți. Rabinul Eleazar introduce ideea că Dumnezeu a creat inițial o lume care a fost în întregime rea într-o încercare de a găsi cel puțin două persoane bune în aceasta. Dacă acest lucru nu se întâmpla lumea s-ar distruge, deoarece nicio lume nu poate exista fără cel puțin două persoane bune.

Problema a fost că nicio singură persoană bună nu a apărut în aceste lumi ale răului pur. Conform „Tract Regarding the Left Emanations" de Rabinul Isaac ha-Cohen, Dumnezeu a făcut trei încercări. În prima o lumea a apărut din „forme stranii" și „aparențe distructive". A fost o lume malițioasă și crudă condusă de Qamtiel. Această lume a fost atât de rea încât a fost distrusă și s-a întors în Binah. O a doua încercare a fost făcută, iar o nouă lume a emanat din niște forme și aparențe și mai stranii. Conducătorul acesteia a fost Belial iar această lume a fost chiar mai rea decât predecesoarea. A fost distrusă la fel ca prima lume. A treia lume a emanat din forme și mai ciudate și distructive decât primele două. Conducătorul ei a fost Ittiel iar această lume a fost mai cea mai rea. Forțele acestor lumi au dorit să se plaseze dincolo de divinitate, și chiar să doboare Copacul Vieții. Această lume a fost și ea distrusă, luându-se decizia să nu se mai creeze lumi asemănătoare acestora.

În schimb, Dumnezeu a creat lumea noastră care conține un amestec de bine și rău, iar ca rezultat, omul conține atât instincte bune (yeser ha-tob) cât și instincte rele (yeser ha-ra). Totuși, în această lume, virtuozitatea scade printre cei drepți deoarece sunt ajutați de bine și de divin, și nu aleg binele contra tuturor șanselor. Dar, în același timp, cele trei lumi pe deplin rele au arătat că nicio lume nu poate exista doar prin emenațiile distructive din Geburah. Pentru ca o lume să existe forțele din Geburah trebuie să fie în echilibru cu cele din Chesed, iar această situație este lumea omului, Malkuth.

Lumile rele originale au dispărut și s-au întors în originile lor, în Binah. Rabinul Isaac ha-Cohen compară acest lucru cu un fitil în ulei care arde datorită uleiului, dar de asemenea focul poate fi stins cu același ulei. Dar, nu revine totul la normal. Anumite reziduuri ale celor trei lumi originale continuă să existe ca rămășițe, sau ca lavă întărită în urma unui vulcan stins. Aceste rămășițe sunt răul lumii și sunt numite Qliphoth.

Regii din Edom

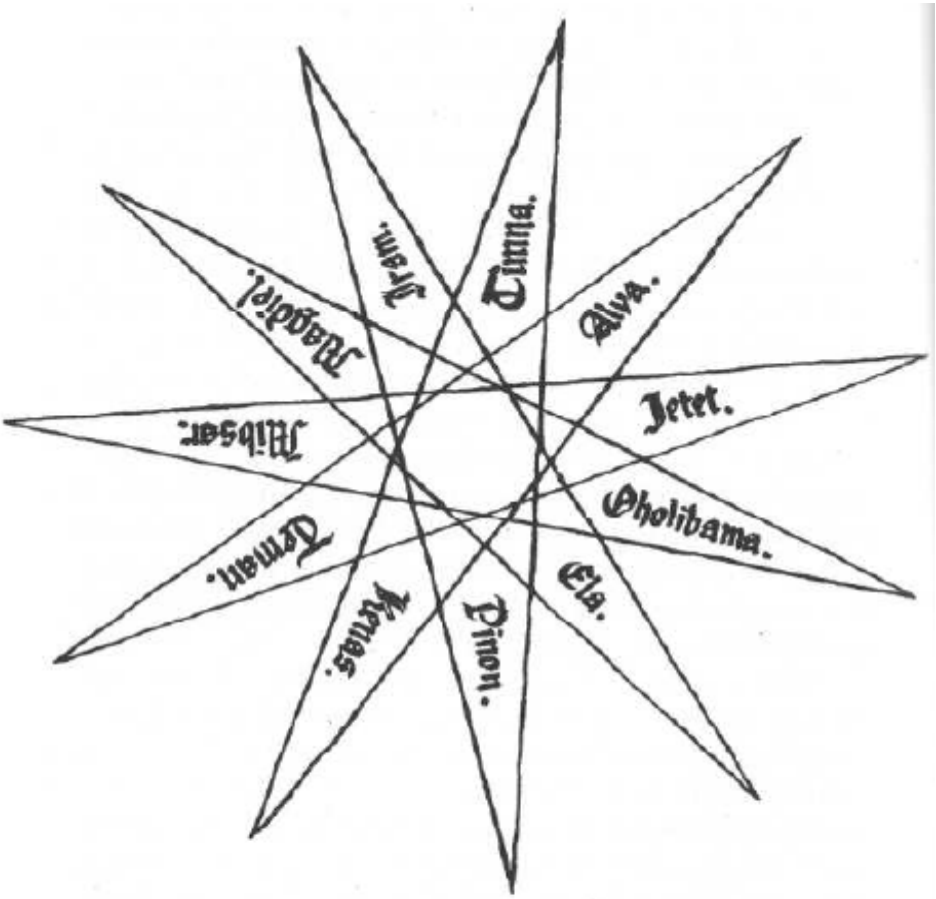
În Qabalah cele trei lumi primordiale care au fost ditruse corespund cu 974 de generații, care, conform tradiției, au fost create de Dumnezeu dar au fost anihilate de acesta după ce a aflat că sunt rele. Altă idee recurentă care este comună în Qabalah este aceea a regilor lui Edom despre care se vorbește în Geneză. Ei erau regi peste tărâmul Edom înainte ca orice rege israelit să-i fi cucerit, iar qabaliștii asociază acești regi cu răul lumilor primordiale și conducătorii ei. Conform qabaliștilor, Edom era un regat, sau o lume, care era alcătuită numai din forțele dure ale lui Geburah. Zohar

spune că Edom înseamnă „un regat al severității care nu este slăbit de nicio milă”. Împărații antici ai Edomului au fost 11 la număr, iar acest număr este asociat cu principiul răului în biblie. În Geneză le putem găsi numele: Timna, Alva, Jetet, Oholibama, Ela, Pinon, Kenas, Teman, Mibsar, Magdiel și Iram.

În Qabalah aceste nume corespund cu cei 11 demoni care guvernează anti-lumile părții întunecate. Un text qabalistic despre cei mai importanți demoni relevă că atât aceștia cât și regii din Edom sunt asociați cu anumiți demoni:

„Bătrâna Lilith este soția lui Samael; amândoi au fost născuți în același timp ca o imagine a lui Adam și Eva, iar ei s-au îmbrățișat. Ashmedai, marele rege al demonilor, a luat-o de soție pe tânăra Lilith, fiica regelui; numele său este Qufsafuni, iar numele soției lui este Mehetabel, fiica lui Matred și fiica ei Lilita.”

Partea cu privire la Mehetabel, fiica lui Matreb este din Geneză acolo unde regii din Edom și familiile lor sunt prezentate. Samael, sau Satan, este menționat ca fiind conducătorul lui Edom. Aceasta este o interpretare care nu este menționată în biblie, dar care a fost o parte a anumitor speculații qabalistice; în jurul presupunerilor cu privire la regii lui Edom anumite tradiții demonologice au fost legate de ideea că aparțin emanațiilor părții stângi. Printre anumiți evrei în timpul Evului Mediu termenul de „Regii lui Edom” a fost să indice creștinismul, despre care se credea că s-a dezvoltat din partea întunecată.



The kings of Edom placed on the 11-pointed star represent the Qliphoth and their eleven demonic rulers.

Geburah și Zimzum

Qabaliștii credeau mai ales că fenomenul Creației a fost inițiat de Dumnezeu prin a se extroverti, permițând să emane în afara lui, conform teoriilor neo-Platoniștilor. Această teorie a fost întoarsă de faimosul qabalist Isaac Luria care a trăit și a lucrat în orașul galilean Safed în timpul secolului al XVI-lea.

Conform lui Luria, în loc de Creația începând cu Dumnezeu care și-a concentrat puterea spre un punct, a început cu Dumnezeu retrăgându-se dintr-o zonă. Dumnezeu, sau Ain Soph, a creat un vid în propria sa infinitate. Aici Dumnezeu a creat lumea fără să devină unul cu ea. Totuși, Dumnezeu creează lumea intrând în sine, devenind astfel limitat. Prima acțiune a lui Dumnezeu este să creeze demarcație și goliciune, un întuneric primordial. În acest vid Dumnezeu poate permite Creației să aibă loc și luminii să pătrundă. Prin Creație, Dumnezeu sfârșește în ceea ce poate fi numit un exil mistic în sine. Procesul prin care Dumnezeu își limitează infinitatea pentru a face loc Creației este numit Zimzum, care înseamnă „concentrație", dar mai degrabă ar însemna „retragere".

Isaac Luria și discipolii săi au tras concluzii îndrăznețe despre Zimzum. Faptul că Dumnezeu a putut să izoleze o zonă din el înseamnă că principiul lui Geburah era activ. Forța judecății, exprimată prin Geburah, este caracterizată prin limitare, și prin determinarea tuturor lucrurilor într-o manieră corectă. Așadar, Geburah este activă atunci când Dumnezeu inițiază procesul Zimzum. Dacă existența este posibilă în afara lui Dumnezeu, el trebuie să tragă o limită pentru a defini unde nu este. Geburah trasează această limită, și este principiul din spatele existenței obiectelor individuale. Fără Geburah totul s-ar reîntoarce și ar fi înghițit de unitatea originală a lui Dumnezeu. Geburah, care este forța din spatele răului, este în același timp principiul care facilitează Creația și toată existența individuală în afara lui Dumnezeu. Isaac Luira și discipolii săi descriu o existență unde răul există ca o condiție esențială pentru a fi în sine. Scholem explică în „On the Mystical Shape of the Godhead" viziunea lui Luria despre Zimzum, Geburah și Creația:

„O lume perfectă nu poate fi creată, pentru că ar fi identică cu Dumnezu însuși, care nu se poate duplica, ci doar să se constrângă."

El explică perspectiva aproape Gnostică asupra Creației:

„Dar însăși acțiunea lui Zimzum, unde Dumnezeu se limitează, necesită stabilirea puterii lui Din, care este o forță a limitării și restricției. De aceea, rădăcina răului se află în însăși natura Creației, în care armonia Infinitului, nu poate, prin definiție, persista; din cauza naturii sale de Creație – un element de dezechilibru și întuneric trebuie să intre în fiecare existență constrânsă, oricât de sublimă ar fi."

Qabalah Luriană sugerează faptul că principiul răului este necesar pentru a face posibiliă existența Creației și să nu se întoarcă în unitatea lui Dumnezeu.

Spargerea Vaselor

O temă importantă în Qabalah luriană este descrierea „spargerii vaselor” (Schevirath ha-kelim). După Zimzum, Adam Kadmon este creat, omul perfect care pulsează cu lumină divină. Din el lumina sephirothică radiază în unitate completă. Dar, din ochi o formă de lumină pulverizată strălucește, în care Sephirothul nu constituie o unitate organică, ci diferite puncte sau părți. Lumea este construită din această lumină pe care Isaac Luria o numește „o lume a luminilor punctuale” (Olam ha-nekkudoth), dar și „lumea confuziei” (Olam ha-tohu). Aceasta constituie Creația actuală care este cunoscută omului, care încă de la început a fost direcționată spre finit.

Diverse vase au fost create pentru a aduna această lumină punctuală și pentru a da energiei o formă în creația limitată. Cele trei vase ale triadei divine a Sephirothului adună luminile, dar când acestea curg spre cele șase vase inferioare, viteza procesului cauzează spargerea acestor vase. Cea mai de jos sephiră este de asemenea avariată, dar nu acut. Piesele cad în Abis cu 288 scântei de lumină divină. Purul și sfântul este așadar amestecat cu impurul și nesfântul, ce rezultă în creația anti-lumilor demonice.

Spargerea vaselor este un pas necesar în Creație, și deși este menționat ca un „accident” (Schevira), este inevitabil. Scholem scrie că la fel cum o sămânță trebuie să se spargă pentru a fi capabilă să crească și să se dezvolte, așa și primele vase trebuie să se spargă pentru a da posibilitatea manifestării luminii divine din interior pentru a ajunge la scopul destinat. Motivul din spatele spargerii vaselor este existența unui fel de proces primordial de curățare. În spațiul original, elementul rău a fost amestecat cu elementul bun. Pentru a purifica Sephirothul de rău, vasele au fost sparte, iar răul a fost izgonit pentru a deveni o identitate independentă în anti-lumea demonică. Prin spargerea vaselor, au apărut vase noi, curățate. Regatul răului nu este creat inițial din piesele vaselor sparte. Se ridică din produsele reziduale care sunt curățate prin Creație prin spargerea vaselor. Acesta poate fi comparat cu procesul nașterii care generează și produse reziduale. Întregul proces al vaselor sparte este comparat de qabaliști cu primele trei lumi distructive și cu cei 11 regi cruzi ai Edomului care au creat rău, lumi primordiale care au fost anihilate pentru a facilita o nouă lume pură.

QLIPHOTH

„Spargerea vaselor a fost o catastrofă, spune Diotallevi*. Ce poate fi mai insuportabil decât o lume avortată? Trebuie să fie un defect în cosmos încă de la început, și nici măcar cei mai învățați rabini nu au fost capabili să-l explice în totalitate. Probabil în momentul când Dumnezeu s-a extrovertit și a fost golit, câteva picături de ulei au curs în primul receptor, un material rezidual, alterând astfel esența lui Dumnezeu. Sau poate carapacele – qelippoturile, începuturile ruinelor – așteptau cu viclenie undeva pentru ambuscadă."*

Umberto Eco: Pendulul lui Foucault

Produsele reziduale care sunt asociate cu răul creează o anti-structură demonică la Copacul Vieții și la cele zece sephire. Aceste produse reziduale sunt numite „Klipot", „Kelippot" sau „Qliphoth" (sing. klipa, kelippa sau qlipha), care înseamnă „piele", „scoarță" sau „carapace". Qliphothul constituie un fel de resturi de la creație. Ele sunt înlăturate din Copacul Vieții prin anumite procese de curățare, dar torturează în permanență omul din propriile lor anti-lumi demonice. Câteodată Qliphothul apare sub o formă de tentații diabolice, și ocazional ca demoni propriu-ziși de care omul trebuie să se protejeze. Qliphothul provine din conexiunea cu lumile demonice primordiale și cu distrugerea lor, dar în unele interpretări sunt chiar mai vechi decât existența lui Dumnezeu.

În general, qabaliștii percep partea severă a lui Dumnezeu, Geburah, ca principalul factor din spatele creației Qliphothului. Acesta a fost descris ca fiind o reminiscență a rebeliunii lui Lucifer împotriva lui Dumnezeu și a ordinii sale. Aceasta confirmă impresia că, încă de la început, Geburah avea deja o existență independentă care corespundea cu Satan, sau Samael. Geburah se desprinde din unitatea sephirothică și declară: „Voi conduce". Este forțată înapoi în echilibrul sephirothic, dar anumite părți a acestei forțe scapă. Aceste părți ale lui Geburah se întorc împotriva lui Dumnezeu și încep propriile lor emanații, pe care qabaliștii le descriu ca fiind o batjocură la adresa lumilor divine. Așa cum lumile Sephirothului sunt zece la număr, aceste emanații sunt constituite din zece anti-lumi întunecate. Cuplul demonic primordial, Samael și Lilith, care reprezintă Qliphothul, le conduce. Qabaliștii se referă la lumile qliphothice ca fiind bastarde, și susțin că ei corespund cu actul Creației, dar sub o formă de sexualitate nelegitimă.

Lumile qliphothice sunt numite excrementele Creației și sunt asociate ocazional cu lumea materială, iar câteodată ca ceva care este chiar mai jos și mai rău în ierarhia qabalistică. Anumiți qabaliști vor să lege Qliphothul cu Assiah sau Asiah, cel mai jos nivel al Copacului Vieții care este format din Malkuth. Dar în același timp, cele zece anti-lumi qliphothice corespund cu întreaga structură sephirothică, cu toate cele patru plane. Cele zece lumi qliphothice sunt populate de demoni și de spirite rele. În „Qabalah Unveiled", scrisă de către qabalistul din secolul al XIX-lea MacGregor Mathers, care conține o colecție de texte Zohar, publicate inițial în latină de Knorr von Rosenroth, Assiah și lumile funeste sunt descrise astfel:

„A patra este lumea Assiatică, OLVM Ho-ShIN. Olahm Ha-Asia, lumea acțiunii, numită de asemenea și lumea carapacelor, OLVM HQLIPVTh, Olahm Ha-Qliphoth, care este lumea materiei, formată din elemente mai grosolane decât celelalte trei. În aceasta este de asemenea locul spiritelor

rele care sunt numite „carapace" de Qabalah, QLIPVTH, Qliphoth, carapacele materiale. Demonii sunt de asemenea divizați în zece categorii și au habitate corespunzătoare."

În jurul speculațiilor asupra Qliphothului și cele zece anti-lumi a fost dezvoltată o întreagă demonologie, atât în Qabalah iudaică, cât și în cea creștină. Fiecare qliphă reprezintă un aspect negativ, sau un anti-pol diabolic al fiecărei sephire și este populată de demoni, în loc de îngerii care sunt asociați cu cele zece sephire. Cele zece lumi qliphothice și conducătorii demonici sunt sunt următorii:

	Qlipha	*Conducător*	*Anti-pol*
1.	*Nahemo*	*Nahema*	*Malkuth*
2.	*Gamaliel*	*Lilith*	*Yesod*
3.	*Samael*	*Adrammelek*	*Hod*
4.	*Hareb-Serapel*	*Baal*	*Netzach*
5.	*Tagaririm*	*Belphegor*	*Tiphareth*
6.	*Galab*	*Asmodeus*	*Geburah*
7.	*Gamchicoth*	*Astaroth*	*Chesed*
8.	*Satariel*	*Lucifuge*	*Binah*
9.	*Ghaigidel*	*Beelzebub*	*Chokmah*
10.	*Thamiel*	*Satan și Moloch*	*Kether*

Acest tabel este bazat pe corespondențele din „Kabbalah Unveiled", și relevă cum cele zece sfere corespund cu cele patru lumi ale Qabalei. Cea mai înaltă (sau cum unii o pot numi, cea mai joasă) qliphă, Thamiel, corespunde cu cea mai înaltă lume arhetipică Atziluth, în timp ce Ghaigidel și Satariel corespund cu lumea creației, Briah. Cele șase lumi care urmează sunt asociate cu lumea formației, Yetzirah, și cea mai de jos qliphă, Nahemo, corespunde exclusiv cu nivelul material Assiah. Numele Qliphothului și conducătorilor acesteia diferă de la o sursă la alta și vom folosi în principal o scriere diferită față de cea de sus. „Kabbalah Unveiled" prezintă o explicație interesantă a lumilor diabolice și a ființelor lor:

„Demonii sunt cei mai vulgari și mai deficienți dintre toate formele. Cele zece grade răspund la decadența Sephirothului, dar cu o rată inversă, deoarece întunericul și impurul cresc odată cu descendența fiecărui grad. Primele două nu sunt decât absența formei vizibile și organizării. A treia este casa întunericului. Apoi urmează șapte Iaduri ocupate de acei demoni care reprezintă viciurile umane încarnate, torturând pe aceia care au cedat în fața acestor viciuri în viața pământeană"

Samael este descris ca fiind conducătorul tuturor demonilor și este identificat cu Satan. Împreună cu femeia Infernului, regina adulterului și a păcatului trupesc, Ishet Zenunim, este numit CHIVA sau Chioa, bestia. Bestia, Samael și prostituata constituie trinitatea diabolică.

Demonologia

Demonii care conduc anti-lumile pot fi recunoscuți din demonologia iudeo-creștină, iar multe dintre aceste nume pot fi găsite în textele biblice, povești populare și, deasupra tuturor, în literatura magică a iudaismului și creștinismului. Literatura magică care a fost pusă pe seama Regelui Solomon este umplută cu nume de demoni care apar și în speculațiile qabalistice cu privire la Qliphoth. Este chiar probabil ca însuși numele Qliphoth să provină dintr-un nume de demon, demonul Klepoth din „Grimorium Verum". Printre diferiți qabaliști o predilecție variată s-a evidențiat pentru descrierile demonologice ale părții întunecate, așa cum Scholem precizează în „Enciclopedia Judaica":

„Diferența esențială între Zohar și scrierile gnosticilor în Castilia a fost exagerarea personificărilor puterilor în acest domeniu, resortând vechile credințe demonologice și numind potențialele „emanațiilor stângi" cu nume proprii, în timp ce autorul Zoharului folosește categorii impersonale."

Acești demoni apar în „grimoare", sau cărți ale artelor negre, care sunt deseori bănuite că au ca sursă o autoritate antică, de la Regele Solomon la Agrippa. Printre textele cele mai vechi din demonologia solomoniană este „Testamentul lui Solomon". Probabil cele mai faimoase sunt „Cheia lui Solomon" și „Cheia Minoră a lui Solomon", numită „Lemegeton", care conține un catalog cu 72 de spirite rele. Numărul 72 corespunde cu numele secret al lui Dumnezeu, Shemhamforash, și au fost speculații cum că acești demoni ar constitui partea întunecată a lui Dumnezeu. Mai mulți demoni pot fi găsiți în vechile culturi sumeriene și babiloniene ca diverși zei. Studiile clasice asupra textelor magiei negre sunt „Magie Ritualică" de E.M. Butler, „Cunoașterea Secretă a Magiei" de Idres Shah și „Cartea Magiei Negre" de A.E. Waite.

Informație interesantă despre Qliphoth și atributele sale pot fi obținute din textele demonologice. Eliphas Levi a tradus un fragment din „Cheile lui Solomon" din ebraică. Acest text descrie Qliphothul și conducătorii săi demonici ca fiind anti-poli ai calităților divine sephirothice, iar zece forțe conduse de 11 regi demonici sunt prezentați ca anti-poli ai răului contra Sephirothului. Această clasificare care apare în lucrările lui Levi și Mathers sunt obișnuite în Qabalah Hermetică. Demonii și Qliphothul sunt explicați în textul tradus de Levi:

1. Ca un anti-pol la cea mai înaltă sephiră, Kether, care reprezintă unitate, putem găsi qlipha Thamiel, care are „două capete" și este demonul revoltei și anarhiei. Doi regi, Satan și Moloch, conduc Thamiel, fiind implicați într-un război etern unul cu altul.

2. Ghaigidel este anti-polul sephirei înțelepciunii, Chokmah. Ghaigidel sunt carcasele ce corespund cu aparențele materiale și iluzorii. Beelzebub, numit și lordul muștelor deoarece muștele bântuie cadavrele în putrefacție, conduce această sferă. Beelzebub este descris mai degrabă ca fiind ghidul demonilor, decât conducătorul lor, deoarece spiritele rele nu se supun nimănui.

3. Satariel este opoziția lui Binah, sephira înțelegerii. Satariel este cea care ține secret sau ascunde ceva. Demonii lui Satariel sunt asociați cu absurdități, inerție intelectuală și mistere. Lucifuge conduce aici, și nu trebuie confundat cu Lucifer. Lucifuge este unul care scapă de lumină, iar Lucifer este aducătorul luminii.

4. Sephira milei, Chesed, are pe Gamchicoth ca anti-pol. Demonii lui Gamchicoth închid și stânjenesc suflete. Liderul lor este Astaroth sau Astarte, care în text este numită Venus a sirienilor cu sâni feminini, dar cu capul unui măgar sau unui bou.

5. Golab este anti-polul sephirei dreptății. Demonii lui Golab sunt agitatori și incendiatori și reprezintă spiritele mâniei. Conducătorul este Asmodeus, care este numit și Samael cel Negru.

6. Sephira Frumuseții, Tiphareth, are ca acuzator pe Tagaririm, fiindu-i anti-polul. Aici conduce Belphegor.

7. Sephira Victoriei, Netzach, are „Corbii Dispersiei", Hareb-Serapel, ca anti-pol, iar Ball este conducătorul.

8. Sephira ordinii, Hod, are ca anti-pol pe „înșelătoarea" qliphă Samael, iar aici Adramelech conduce.

9. Sephira fundației, Yesod, are „obscenul" Gamaliel ca anti-pol iar demonul depravării, Lilith, conduce aici.

10. Nahema este anti-polul celei mai joase sephire. Ea este venerată de națiunile rele și blestemate: Amalekiții, numiți „atacatorii", Geburimii numiți „violenții", Raphaimii numiți „lașii", Nephilimii numiți „depravații" și Anakimii numiți „anarhiștii". Cele patru litere ale Tetragrammatonului IHVH, și a cincea literă, Shin, care transformă Tetragrammatonul în Pentagrammaton va anihila aceste așa-numite națiuni. Pentagrammatonul este o temă comună în Qabalah creștină acolo unde corespunde cu Isus.

Textul descrie cum demonii sunt rămășițe ale vechilor zei și corespund cu prostia, nebunia și intoxicarea. Textul are câteva citate și definiții interesante care sunt corecte în paradigma qabalistă, dar sunt mai legate de percepția lui Eliphas Levi decât de cea a lui Solomon, aici în traducerea lui MacGregor Mathers:

„Iadul nu are nicio altă guvernare decât legea fatală ce pedepsește perversitatea și corectează eroarea, pentru că Zeii falși există în opinia falsă a adoratorilor acestora. Baal, Belphegor, Moloch, Adramelech, au fost idolii sirienilor; idoli fără suflet, idoli acum distruși, și doar numele lor au rămas. Diavolul este întotdeauna un Zeu al negării. (...) Pentru a evoca fantome este suficient ca cineva să se intoxice sau să cedeze nebuniei; deoarece fantomele sunt întotdeauna camaradele beției și amețelii."

Demonologia qliphothică a lui Eliphas Levi

Tabelul cu demoni și cu anti-forțele celor zece sephire care sunt prezentate mai sus este comun și apare în lucrările mai multor qabaliști, de la Qabalah hermetică la Eliphas Levi și mai departe. Dar, Eliphas Levi are de asemenea altă enumerație a forțelor demonice care este publicată în celebra „Les Mysteres de la Kabbale". Un număr de demizei constituie forme pervertite ale calităților sephirothice.

1. În loc de coroana Sephirothului, Kether, aici conduce Lucifer cu pentagrama întoarsă „Remfam" care corespunde despotismului.
2. În loc de înțelepciunea lui Chokmah, aici conduce credința oarbă și fanatismul câinesc. Acestea sunt reprezentate de un demizeu numit Nibbas pe care Levi îl egalează cu zeul egiptean Anubis și cu demonii Samaxia și Belial. Știința clerică și magia neagră sunt asociate cu această sferă (fără îndoială o analogie interesantă).
3. În locul inteligenței active a lui Binah, aici conduce prostia nelimitată. Demizeul Tharae pe care Levi îl egalează cu Shiva și cu demonul Astaroth este asociat cu această sferă.
4. În locul grației divine, aici conduce iubirea obscură și carnală, iar aici este de asemenea demizeul Azima care corespunde cu Belphegor și cu țapul demonic al lui Mendez.
5. În locul dreptății din Geburah, aici conduc rigiditatea și determinismul. Demizeul Marcolis este egalat cu Moloch.
6. În locul lui Tiphareth și al frumuseții, aici apare bestia iar demizeul este calul Anamelech care este analog cu Pegasus.
7. În locul victoriei lui Netzach, aici este infatuarea și demizeul Nergal, un șarpe cu capul unui cocoș. Este asociat cu Marte (interesant pentru că Netzach corespunde cu Venus) și Abraxas.
8. În locul ordinii lui Hod, aici conduce un sentiment matern letal, iar ca demizeu corespunde Succoth Benoth.
9. În locul lui Yesod și a nunții cerești, aici conduc Nisroch și phallus-ul impur.
10. În loc de Malkuth și de lumea religioasă, aici conduce lumea mândriei și păunul Adramelek.

Kelippath Nogah

Există o sferă unde binele și răul sunt amestecate, deoarece scântei de divinitate au căzut în Abis iar divinul a fost amestecat cu Qliphothul. Această sferă este numită Kelippath Nogah, „carapacea luminoasă", și reprezintă sursa sufletului inferior al omului, conform Qabalei luriene. În sufletul omului există un conflict constant între cele două părți. Deoarece binele este amestecat cu răul, omul are posibilitatea să aleagă orice parte. Gershom Scholem descrie această lume în „On the Mystical Shape of the Godhead":

„Această lume a kelippath nogah este defapt o lume luciferiană, aparținând domeniului carapacelor și a răului, dar este penetrată de lumină din lumea Sephirothului care strălucește în aceasta, așadar domeniile binelui și al răului apar legate într-un mod bizar"

O temă recurentă printre qabaliști este lumina divină amestecată cu răul, dând astfel viață acestuia din urmă.

Qliphothul și Shekinah

În Qabalah, spiritul lui Dumnezeu este numit Shekinah și este subiectul nenumăratelor speculații qabalistice. Shekinah nu este Dumnezeu, ci mai degrabă o ipostază sau o personificare a prezenței lui Dumnezeu în lumea creată; ceva ce poate fi identificat cu o luminozitate strălucitoare de la divin care pulsează ca o aură în jurul a tot ceea ce este creat. Shekinah trăiește într-o formă de exil ruptă de Dumnezeu. Qabaliștii interpretau pe Shekinah ca fiind principiul feminin. Reuniunea dintre Dumnezeu și Shekinah poate fi interpretată în termeni erotici. Shekinah a fost numită soția lui Dumnezeu, fiica și regina sa. Ea este în unitate cu Dumnezeu, dar în același timp este în exil, prinsă între Creație și lumea materială. Printre qabaliști, sunt menționate o Shekinah inferioară și una superioară. Cea superioară corespunde cu Binah, în timp ce Shekinah inferioară este asociată cu Malkuth. Qabaliștii sunt, mai ales, interesați în Shekinah care există în lumea materială, constituită așadar din Malkuth. Dacă Malkuth a fost separată de restul Copacului Vieții prin forțele de diviziune rezultatul ar fi o lume inundată de rău. Shekinah, mireasa divină, poate deveni în aceeași manieră întunecată și distructivă dacă este izolată de restul lumilor superioare, ar deveni una cu anti-polul acesteia, Lilith. În anumite scrieri este descris cum Shekinah este, defapt, mama lui Lilith și a lui Naamah, cei mai de seamă demoni feminini.

Când este unită cu Dumnezeu, Shekinah este strălucitoare și blândă, dar separată de Dumnezeu este întunecată și periculoasă, poate ajuta și binecuvânta, dar poate de asemenea pedepsi și distruge.

Deși Shekinah este identificată ocazional cu Lilith, ele apar frecvent ca opoziții, una față de cealaltă. Lilith ține pe Shekinah capturată în regiunile întunecate iar Shekinah dorește să scape, putând să facă acest lucru cu ajutorul faptelor virtuoșilor. Separația lui Dumnezeu și a lui Shekinah a

fost cauzată de păcatele omenirii. La Cădere, lumile au fost separate de unitatea lor originală, iar epavele Qliphothului le ține separate. Atât lumile omului cât și cele ale lui Dumnezeu sunt acoperite de Qliphoth deci sunt rupte din orice direcție. Aceste straturi qliphothice acționează ca o barieră între om și Dumnezeu, dar de asemenea protejează omul care în alte împrejurări ar fi ars de lumina enormă a lui Dumnezeu. Și, niște carapace qliphothice protejează divinul de impuritatea și răul unui Qliphoth și mai impur și mai diabolic. În articolul „Kabbalistic Rituals of Sabbath Preparation", care este parte din cartea „Essential Papers on Kabbalah", învățatul qabalist Elliot K. Ginsburg scrie:

„În mai multe relatări, aceste qelippot cele mai apropiate de Shekinah sunt percepute ca fiind protectoarele acesteia contra unor aspecte mai dure ale Răului pur, qelippoturile mai externe. Dar dacă mascarea poate servi ca o funție benefică, cel mai frecvent este văzută ca o distanțare tragică, ridicarea unei bariere groase dintre om și Dumnezeu. Așadar, qelippotul care protejează Shekinah de asemenea o ascunde; funcția lor este dual, ambivalentă."

Există mai multe perspective asupra Qliphothului în Qabalah:

1. Sunt văzute câteodată în termeni neo-Platonici ca fiind ultima verigă în lanțul emanațiilor: nu reprezintă un rău pozitiv, dar sunt cele mai departe de bunătatea absolută a lui Dumnezeu.

2. Altă perspectivă le vede ca pe carapace sau voaluri care sunt niveluri dintre cel mai înalt și cel mai jos. În acest caz, nu sunt neapărat un rău în adevăratul sens al cuvântului, deoarece ele protejează lumile unele de altele, chiar dacă reprezintă de asemenea bariere între Dumnezeu și om.

3. Qliphothul este de asemenea văzut ca produse reziduale ale vechilor lumi rele. Sunt comparate cu zgura sau sedimentul unui vin bun.

4. Qliphothul își are rădăcinile în lumile întunecate primordiale care sunt la fel de bătrâne ca Dumnezeu, sau chiar mai vechi.

SITRA AHRA

Când emanațiile din stânga s-au eliberat din unitatea armonică a Copacului Vieții, au căzut în Abis constituind o anti-lume a creației lui Dumnezeu. Partea stângă devine o lume independentă în opoziție cu Copacul Vieții și cu partea dreaptă, o polarizare antagonistică între partea bună și partea rea se naște din unitatea originală. Copacul Vieții – creația lui Dumnezeu – este numită *Sitra de-Kedusha*, „partea sfântă". Lumea răului este numită „Partea Cealaltă", Sitra Ahra. Gershom Scholem scrie:

„Partea Cealaltă este focul severității divine, exteriorizată și făcută independentă, unde devine un întreg sistem ierarhic, o contra-lume condusă de Satan."

Sitra Ahra încearcă în mod continuu să intre în Partea Sfântă și în lumea omului pentru a atrage cât mai mulți cu putință spre partea întunecată. Sitra Ahra este de asemenea numită partea sinistră, *Sitra de-Smola*, și se referă la partea feminină. Demonul feminin, Lilith, este văzut ca o personificare feminină a lui Sitra Ahra. Partea Cealaltă este caracterizată ca fiind a excepție completă de la norma Părții Sfinte. În misticismul Iudaic, Partea Sfântă este asociată cu masculinul și Partea Diabolică este asociată cu femininul. Partea Sfântă, Sitra de-Kedusha, reprezintă Torahul și Legile Mozaice, în timp ce Partea Cealaltă reprezintă fărădelege și păcat. Sitra de-Kedusha este lumea iudaică, în timp ce Sitra Ahra reprezintă restul. În timp ce Yehova este zeul Părții Luminoase, un zeu străin, *Deus Alineus*,, este zeul Părții Opuse. Satan este numit „zeul celălalt" și conduce partea cealaltă. Partea Cealaltă este regatul multiplicității *(Reshut ha-Rabbim)* în opoziție cu Partea Sfântă care este regatul unicității *(Reshut ha-Yahid).*

Primordialitatea răului

O temă comună în mitologie este aceea că forțele haosului au precedat forțele benevolente de organizare. Tiamat și vechii zei preced Marduk și zeii mai tineri în mitologia babiloniană, și în mitologia nordică giganții apar înaintea Aesirului. Putem găsi de asemenea această temă în speculațiile qabalistice. Într-un articol din mai sus menționata *„Essential Papers on Kabbalah"*, Rachel Elliot scrie despre textul qabalistic, *Galya Raza:*

„Statutul ontologic al răului în această lume, atât în aspectele cerești cât și în cele terestre, poate fi comparat cu statutul de primul născut, preferat pentru prioritatea esențială. Răul precede binele așa cum și întunericul precede lumina și absența precede existența."

Regii din Edom preced regii Israelului, iar Cain este născut înaintea lui Abel. Întunericul și Sitra Ahra sunt, în anumite interpretări, ceva primordial. Rachel Elliot scrie:

„Originea generală a existențelor, a fost în întuneric, în Sitra Ahra, care conducea singură înainte de Creație."

În documentul qabalistic, Bahir, înțelesul cuvintelor *Tohu* și *Bohu* care apar în Geneză sunt explorate: *„Iar pământul era fără formă, un vid."* Tohu este cuvântul pentru „părăsit", dar poate fi de asemenea tradus ca „haos" iar Bohu este cuvântul pentru „gol", dar poate fi de asemenea tradus ca „goliciune". Tohu precede Bohu și corespunde cu primul vas în Creație care s-a spart și a dat naștere regatului răului. Bohu este a doua creație.

Sitra Ahra ca Iad

În multe aspecte, Sitra Ahra corespunde cu Iadul. Qabaliștii identifică Sitra Ahra cu Gehenna. Sitra Ahra este regatul ce s-a ridicat din partea mânioasă a lui Dumnezeu, Geburah. Căderea Omului, sau o catastrofă originală, au dat posibilitatea acestei părți să devină o lume separată pe cont propriu. Câteodată păcatele omului sunt considerate a fi motivul din spatele existenței lui Sitra Ahra, și chiar dacă Sitra Ahra există independent în relație cu omul, sunt păcatele acestuia care țin Sitra Ahra în existență. Păcatele și crimele omenirii dau prosperitate focului represiv. Dar, acesta nu este, totuși, doar un loc care pedepsește păcatele; Sitra Ahra este de asemenea o lume care ademenește omul la păcat și să comită crime împotriva legilor lui Dumnezeu. Satan este cel care testează și cel care ademenește, iar dacă omul cade pradă tentațiilor iau naștere amenințarea ororilor din Sitra Ahra. În misticismul iudaic, Qabalah și Sitra Ahra reprezintă țările care înconjoară poporul iudaic și țările în care ei, ca o pedeapsă a lui Dumnezeu, sunt în exil. Un text din secolul al XVI-lea, *„Galya Raza"*, introduce o perspectivă istorică și dualistă pentru Sitra Ahra și rolul său pentru poporul iudaic. Rachel Elliot scrie în articolul *„The Doctrine of Transmigration in Galya Raza":*

„Concepția dualistă care a fost cristalizată în Zohar devine o idee centrală în Galya Raza, în jurul căreia interpretarea istorică a autorului a fost construită. Totuși, spre deosebire de Zohar, lupta esențială nu are loc în lumea Sefirothului, dar mai degrabă în teatrul istoriei. Lupta este între poporul iudaic, care este chemat pentru a separa binele de rău, și Sitra Ahra, care se străduiește cu toată forța să aducă lucrurile în starea lor originală și să dezvolte sacrul în impur."

Sitra Ahra acționează ca un principiu represiv într-un proces de reîncarnare unde forțele întunecate caută să ademenească virtuosul în păcat. Dacă ei ar cădea în păcat, Samael i-ar pedepsi lăsându-i să se reîncarneze în animale. Ei sunt în puterea lui, iar la sfârșitul procesului ei vor fi măcelăriți iar Samael se va hrăni cu carnea lor. Sitra Ahra acționează ca un purgatoriu purificator care poate face omul să se reîncarneze până la o mie de ori pentru a atinge puritatea completă. Răul autentic primește doar trei șanse. Dacă, după a treia încarnare, nu au devenit mai buni, se vor transforma în praf pentru totdeauna, după ce au primit o sentință aspră.

Scântei în Sitra Ahra

În anumite cazuri, Sitra Ahra este descris ca o lume fără nicio urmă de bunătate, dar altă idee răspândită este aceea că scânteile vieții și sfințenia sunt ascunse în aceasta. Aceste scândei se numesc *Nitsotsoth.* Qliphothul poate acționa ca o carapace a materiei care ascunde divinul intrinsec, iar cu cât mai departe omul este de Dumnezeu cu atât puterea acestor carapace crește. Conform lui Isaac Luria, 288 de scântei au căzut în Abis unde au rămas închise. Putem găsi mai multe perspective cu privire la scânteile din Abis. Deseori qabaliștii cred că acestea sunt reziduuri ale evlaviei care emanează de la cea mai de jos sephiră, Malkuth, continuând în jos în întunericul Abisului. Ocazional, scânteile sunt percepute ca rezultatele indirecte ale faptelor omenirii. Omul cauzează ca scânteile vieții să cadă în Abis prin permiterea instinctelor rele să preia controlul și să-și direcționeze voința spre rău. Așa capătă Abisul viață. Fără faptele rele ale omului, Sitra Ahra ar fi o sferă moartă și goală, dar alegerile păcătoase vitalizează răul potențial. Fără om, Sitra Ahra este în principal doar o negație a binelui, dar omul poate aduce viață în Sitra Ahra și să-i actualizeze răul, sau așa cum explică Arthur Green:

„Lui Sitra Ahra îi este permis să existe de către Dumnezeu, dar nu i se dă un loc în puterea divină. Ca și cum ar fi tăiat de lumea sephirothică, a pierdut accesul vieții care curge din Eyn Sof, forța vitală care permite existența. Așadar există doar ca materie moartă, și nu ar avea forță deloc dacă omul nu ar alimenta-o prin faptele rele. Gânduri și fapte păcătoase dau putere forțelor răului, așa cum gândurile și faptele bune energizează lumea Sephirothului."

Shekinah a fost asemănată cu o scânteie divină care a fost închisă în materie și în Sitra Ahra. Mesia va intra în lumea Qliphothului pentru a aduce înapoi scânteile divine, anihilând astfel răul din lume. Această idee are un rol important, în special printre Shabbatai Zwi și discipolii săi. Qabaliștii nu au ajuns la un acord cu privire la ce s-ar putea întâmpla atunci când scânteile ar fi eliberate din domeniile întunericului. Unii credeau că Sitra Ahra ar dispărea atunci când scânteile nu ar mai fi acolo, deoarece acele scântei dau viață răului. Alții susțin că scânteile reprezentau ce era bine în rău, și ar duce eventual ca răul să atingă mântuirea și să fie reunit cu Dumnezeu și ordinul său. Ideea că Samael ar deveni divinul Sa'el este un exemplu al acestei credințe.

Adam Beliyya'al

Adam, primul om, a fost creat după catastrofa originală în care scânteile au căzut în Abis, și i s-a încredințat sarcina de a aduce ordinea în creația lui Dumnezeu. Adam a primit toate calitățile pozitive ale omului original, Adam Kadmon. Sufletul lui Adam a fost creat în echilibru perfect cu toate părțile Copacului Vieții. El a fost construit din 613 părți care corespund cu cele 613 legi ale lui Torah. Conform qabaliștilor, respectarea legilor lui Torah ar readuce ordinea originală a lui Dumnezeu. Adam a fost noua legătură dintre om și creația sa și se credea că ar sfârși separația. Prin readucerea scânteilor, elementele qliphothice ar fi o dată pentru totdeauna curățate din creația lui Dumnezeu. În loc să îndeplinească această misiune, Adam este sedus de rău și catastrofa se repetă iar lucrurile

devin mai rele. Lumea cea mai de jos, Assiah, care mai devreme a stat pe propria-i fundație, alunecă în jos spre sferele qliphothice. Acolo unde era Adam Kadmon, în loc de omul perfect, acum răsare un rău și o creație inutilă pe care qabaliștii o numesc Adam Beliyya'al. Corpul lui Adam este acum în întregime material cu toate limitările planului material. Sufletele care existau în Adam au coborât adânc în sferele qliphothice. Aceste suflete căzute din Adam sunt, conform Qabalei luriene, poporul iudaic în exil în domeniile străine ale întunericului. Adam adâncește și repetă dezastrul original, iar acum un viitor Mesia poate aduce ordinea înapoi, conform qabaliștilor.

Lumina Neagră

Una dintre cele mai singulare idei cu privire la rău și Sitra Ahra poate fi găsită în cercul eretic din jurul lui Shabbatai Zwi și lui Nathan din Gaza, care au fost responsabili pentru o sistematizare a ideilor. Concepția obișnuită qabalistă este bazată pe un monism original unde singurul zeu, sau Ain Soph, creează lumea care, într-o stare ideală, reflectă atributele și calitățile binelui. Răul răsare atunci când părți de creație se rup din unitatea originală a lui Dumnezeu. Este deseori una din calitățile din Copacul Vieții (în general Geburah) care devine prea independentă și se eliberează. Așadar, răul există ca un potențial în Dumnezeu care este actualizat printr-un accident sau păcat. Conform lui Nathan din Gaza, rădăcina răului este într-un nivel și mai primordial. „Lumina fără-de-limită" însăși, Ain Soph, este formată din două părți. O lumină vrea creație, în timp ce cealaltă lumină neagră vrea să rămână în sine.

Partea creatoare a lui Ain Soph este numită „lumina cu gând de creație", sau „she-yesh bo mahshavah", și aparține părții drepte. Partea cealaltă a lui Ain Soph a dorit să rămână în sine și s-a opus planului de creare a lumii. Această formă de Ain Soph este numită „lumina fără gând de creație", sau „she-ein bo mahshavah", și aparține părții stângi. Lumina părții drepte a separat lumina stângă și au deschis un vid în sine în care creația a avut loc. Lumina fără gând de creație care dorea să rămână într-o stare originală a lui Ain Soph a fost forțată se creeze anti-forțe la creație. Gershom Scholem scrie despre aceasta în „Encyclopedia Judaica":

„În dialectele creației, a devenit o putere ostilă și distructivă. Ceea ce este numit puterea răului, „kellipah", este în ultimă instanță înrădăcinat în această lumină non-creativă a lui Dumnezeu. Dualitatea formei și materiei primește un nou aspect: amândouă sunt ținute în Ein Sof. Lumina fără gând de creație nu este rea în sine, dar primește acest aspect deoarece este împotriva existenței oricărui lucru cu excepția Ein Sofului iar drept urmare este setat să distrugă structurile produse de lumina gândului de creație."

Paradoxal, lumina fără gând de creație este forțată să creeze structuri independente și lumi care se opun Creației. Scholem scrie mai departe:

„De fapt, lumina fără gând de creație, de asemenea, construiește propriile structuri – lumile demonice ale Kelippotului ale căror singur interes este să distrugă ceea ce lumina cu gând de creație a înfăptuit. Aceste forțe se numesc „șerpii din marele Abis". Puterile satanice, numite în Zohar Aitra

Ahra (partea cealaltă), nu sunt altele decât cealaltă parte a lui Ein Sof însuși, care, prin rezistența manifestată, devine implicată în procesul de creație.

Copacul Extern

Anti-lumile răului formează un copac similar cu Copacul Vieții, un copac care a fost construit din emanațiile părții stângi și se numește câteodată Copacul Morții. Copacul Vieții este idealul creației și acționează ca un centru al existenței și reprezintă centrul creației lui Dumnezeu. Forțele întunecate există în partea cealaltă, în afara creației lui Dumnezeu. Așadar acest copac este *ha-ilan ha-hizon,* „copacul extern".

COPACUL CUNOAȘTERII

Biblia descrie cum răul se naște după ce primul cuplu uman consumă fructele interzise ale cunoașterii. În Geneză Copacul din Grădina Edenului este descris:

„Iar din pământ a făcut Dumnezeu să crească fiecare copac ce e plăcut ochiului și bun pentru hrană: copacul vieții de asemenea în centrul grădinii, iar copacul cunoașterii binelui și răului”

Mai departe în Geneză, Dumnezeu îi comandă lui Adam să nu atingă Copacul Cunoașterii:

„Iar Dumnezeu i-a spus omului, zicând, din fiecare copac poți mânca în pace. Dar să nu mănânci din copacul cunoașterii; fiindcă în ziua în care vei mânca, vei muri.”

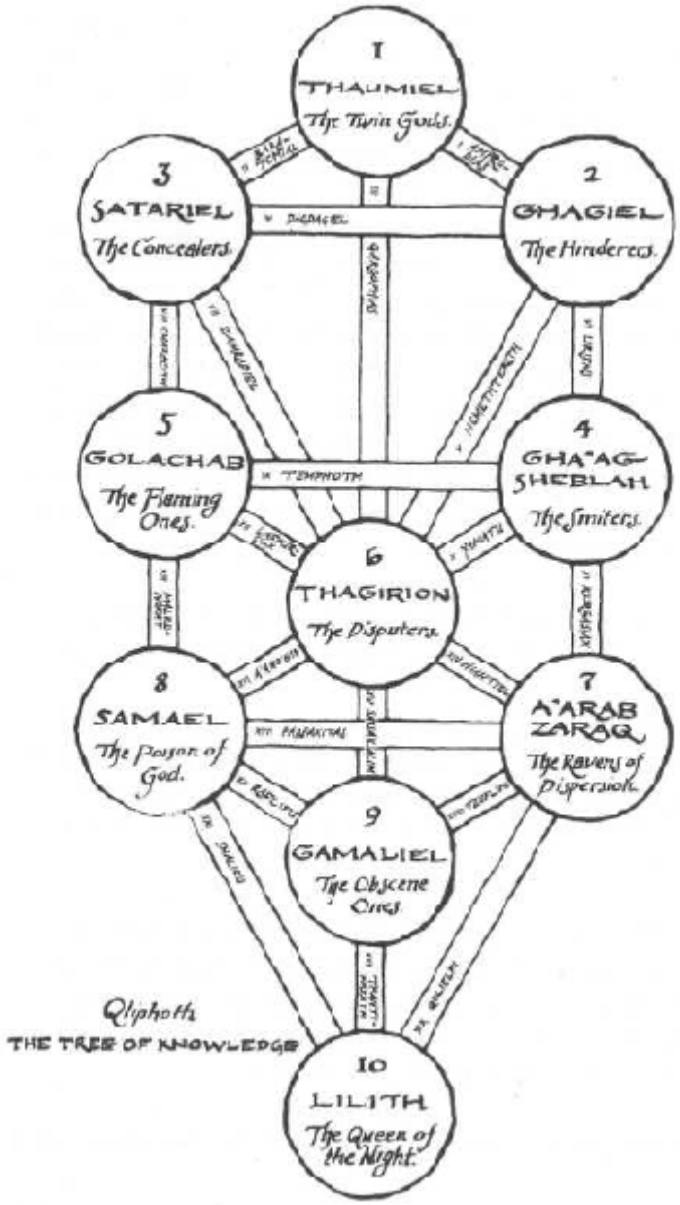
Atunci Dumnezeu creează femeia iar ei cutreieră în Grădina Edenului, dezbrăcați și fericiți, dar șarpele apare și ispitește femeia în a mânca fructele cunoașterii. Șarpele spune că ochii lor se vor deschide pentru ca ei să fie ca zeii și să înțeleagă ce este binele și răul. Femeia găsește copacul ca fiind adorabil în condițiile în care garantează înțelegere și îi mănâncă fructele. De asemenea, Adam mănâncă fructele și deodată devin conștienți de faptul că sunt dezbrăcați. Cuplul uman este izgonit din Grădina Edenului iar viața grea a omului cu muncă, trudă și copii începe.

Qabaliștii au fost, fără să surprindă pe nimeni, fascinați de această poveste atât de plină cu simboluri ce par să descrie un proces fundamental în istoria omenirii. Ei credeau că răspunsurile la marile întrebări despre bine și rău, viață și moarte pot fi găsite în mitul despre cei doi copaci. Qabaliștii care susțineau că textele simbolizează realități ascunse au concluzionat că acești copaci ar trebui interpretați metaforic. În textul qabalist spaniol *Sod Ets ha Da’ath* („Secretele Copacului Cunoașterii”) este explicat cum Copacul Vieții și Copacul Morții au crescut amândoi din aceeași rădăcină. Qabaliștii au observat că Geneza menționează că Pomul Vieții este în centrul Grădinii Edenului, dar că locația Pomului Cunoașterii este imprecisă. Totuși, în Geneză putem citi:

„Dar despre fructul copacului care este în centrul grădinii, Dumnezeu a spus, nu vei mânca din el, nici nu-l vei atinge, altfel vei muri.”

Copacul Cunoașterii de asemenea pare a fi localizat în centrul Grădinii Edenului. Qabaliștii credeau că acești copaci trebuie să se fi ridicat din aceeași unitate. *Sod Ets ha-Da’ath* explică:

„Știi deja că Pomul Vieții și Pomul Cunoașterii sunt aceeași dedesubt, dar diferiți deasupra: Copacul Cunoașterii este din partea nordică, iar Copacul Vieții din partea estică, de unde lumina emanează în întreaga lume, iar aici este puterea lui Satan.”


1
THAUMIEL
The Twin Gods.
3
SATARIEL
The Concealers.
2
GHAGIEL
The Hinderers.
5
GOLACHAB
The Flaming Ones.
4
GHA"AGSHEBLAH
The Smiters.
6
THAGIRION
The Disputers.
8
SAMAEL
The Poison of God.
7
A"ARAB ZARAQ
The Ravens of Dispersion.
9
GAMALIEL
The Obscene Ones.
10
LILITH
The Queen of the Night.
Qliphoth
THE TREE OF KNOWLEDGE

Textul descrie că Pomul Vieții este caracterizat de instinctele bune și calitățile de pace și armonie. Atâta vreme cât cei doi copaci nu sunt separați Copacul Cunoașterii și răul potențial în nord este inofensiv, dar când Adam separă fructul de Copacul Cunoașterii unitatea copacilor este ruptă iar Satan se eliberează și acum este capabil de acțiune. Răul potențial care a fost balansat de Copacul Vieții este actualizat și devine o forță care este activă în lume, cu rezultatul că Satan atacă, testează și tentează israeliții. În Qabalah se referă la „tăierea plantelor" (Kitsuts ba-neti'oth), și este calea diabolică în care părțile sunt separate de unitate. *Sod Ets ha-Da'ath* explică faptul că instinctele rele preiau controlul când Adam a separat fructele cunoașterii de copac. Părțile mai joase ale omului sunt separate de cele înalte iar Adam devine Satan, instinctul rău și îngerul morții.

O interpretare comună printre qabaliști este aceea că separarea dintre Copacul Cunoașterii și Copacul Vieții rezultă într-o cunoaștere detașată de viața creată de Dumnezeu. Această distincție contribuie la un sistem non-autentic și fals al existenței. În Qabalismul timpuriu, Copacul Vieții era asociat cu a noua sephiră, Yesod. Copacul Vieții corespundea și cu ultima sephiră, Malkuth, în care atât partea unificatoare din Chesed cât și partea dezintegratoare din Geburah sunt active. Cele zece sephire ar trebui să fie într-o unitate echilibrată. Sephirele sunt numite „plante", iar tăierea plantelor este o expresie care exprimă cum diferite sephire sunt separate unele de altele. Unitatea echilibrată este ruptă și aceasta duce la separarea cunoașterii de viață. Forțele severe ale lui Geburah sunt eliberate fără control în cea mai de jos sephiră, Malkuth.

Cele zece sephire, când sunt într-o unitate echilibrată, aparțin „Părții Sfinte" *(Sitra de-Kedusha)*, dar când omul separă fructele cunoașterii de copac, părți sunt separate din întreg iar aceste părți sfârșesc în „Partea Cealaltă" *(Sitra Ahra)*, care este partea întunecată. Partea sfântă este lumea unității, în timp ce partea rea este lumea dispersiei. În *Tiqqunei Zohar* este explicat că

„cel care mută un obiect din locul lui, înlăturându-l din domeniul lui, este perceput ca cel care smulge Copacul Vieții din rădăcini și îl mută într-o lume stranie (...) lumea dispersiei (...) lumea lui Shabbetai (întunecata Sitra Ahra)."

După ce primul cuplu uman mănâncă din Copacul Cunoașterii, omenirea este exilată din Paradis. Copacul Cunoașterii domină existența omului. Existența sub influența Copacului Cunoașterii este caracterizată prin distrugere, dispersie și dualitate între bine și rău. Zohar afirmă că cei doi copaci reprezintă două posibilități diferite în care omul poate trăi. Copacul Vieții reprezintă o existență utopică și paradisiacă dincolo de orice limitare sau graniță. Copacul Cunoașterii reprezintă distincție și separare, necesitatea legilor și tradiții. Copacul Cunoașterii conduce situația prezentă a omului și doar prin a urma și a îndeplini legile și regulile care sunt asociate cu acest copac omul se poate reconecta cu Pomul Vieții.

Doi copaci și două versiuni de Torah

Cei doi copaci reprezintă două forme diferite de Torah. Torah obișnuită, urmată de evrei, aparține Copacului Cunoașterii și corespunde cu legi, limitări și urmarea tradiției. Copacul Vieții corespunde cu o Torah utopică, necunoscută omului, care pulsează cu energia nelimitată a vieții. Acest nou Torah din Copacul Vieții va înlocui vechiul Torah în timpul epocii lui Mesia și, pentru qabaliști, aceste două tipuri de Torah reprezentau cele două perechi de tăblițe de piatră pe care Moise le-a primit de la Dumnezeu pe Muntele Sinai. Când Moise ajunge cu prima pereche de tăblițe de piatră realizează că israeliții și-au direcționat venerarea spre vițelul păgân de aur. Aceasta corespunde cu o cădere în dizgrație iar Moise aruncă primele tăblițe ale primei Torah și ele se fac bucăți. Aceste prime tăblițe de piatră constituiau o Torah a libertății. Moise se întoarce pe munte și primește o nouă pereche de tăblițe de piatră, care, după qabaliști, reprezintă celaltă Torah care este caracterizată de Copacul Cunoașterii. Aceasta este Torah a legilor, pe care israeliții păcătoși o meritau. Qabaliștii nu au dat atenție faptului că noile tăblițe puteau conține aceleași cuvinte ca prima, sau cum Gershom Scholem subliniază în cartea *„The Mesianic Idea in Judaism":*

„Paralela dintre copacii din epoca primordială a omului și tăblițele în povestea revelației au fost pur și simplu prea seducătoare pentru radicalii misticismului."

Existența a două Torah a fost o idee tentantă pentru qabaliști precum Nathan din Gaza și Cardozo. Ei credeau că a fost de asemenea o Torah exterioară care era acoperită în legile și regulile mozaice. Starea ascunsă Torahului corespunde cu nevoia primului cuplu uman de a se îmbrăca după Cădere. Întoarcerea Torahului original, asociat cu Pomul Vieții, înseamnă o întoarcere la starea dezvelită din Grădina Edenului. Voalurile Torahului, ale legilor, tradiției și îmbrăcămintei, sunt toate expresii ale părților separate din întreg. Când unitatea originală este dobândită omul se va întoarce la starea pură în care nu mai este separat de Creație. În aceste idei putem găsi sămânța antinomismului qabalistic. Torah interior și adevărat dincolo de voaluri reprezenta starea perfectă, originală. Ce este adevărat în Torah exterior poate fi fals și fără însemnătate în versiunea externă. La sosirea stării mesianice legile sunt răsturnate sau sunt, cel puțin, desființate. Gershom Scholem scrie:

„Oricine vrea să-l servească pe Dumnezeu așa cum face acum (prin modul de viață tradițional) va fi în acele zile (zilele Mesiei) considerat profanator al Sabatului și un distrugător de plante (un eretic).

Adevăratul Torah are o însemnătate complet diferită față de Torahul exterior. Sabatul va avea o cu totul altă însemnătate atunci când Copacul Vieții, în loc de Copacul Cunoașterii, conduce viața omului. O interpretare îndrăzneață a acestor idei ar putea duce la o antinomie radicală cu discipolii religiei întorcându-se împotriva regulilor și decretelor tradiției. Torahul utopic ar putea, în acest caz, să se întoarcă împotriva iudaismului și a Torahului istoric. Scholem descrie Torahurile celor doi copaci:

"Un Torah dezvelit ar fi un Torah al Copacului Vieții. Dar Torahul Copacului Cunoașterii este un Torah învelit, iar la suprafață este identic cu tradiția, cu iudaismul poruncilor și Halakhah, cu iudaismul așa cum este cunoscut în istorie."

Toate perdelele vor fi înlăturate atunci când Mesia se va întoarce iar un gând comun este acela că evreii ar trebui să țină Torahul obișnuit până la venirea lui Mesia pentru a iniția noul Torah. În interpretările eretice a lui Nathan din Gaza, Mesia era deasupra legilor Torahului extern. Mesia nu este legat de Copacul Cunoașterii dar este conectat de Copacul Vieții. Mesia este dincolo de bine și rău și, dintr-o perspectivă comună, comportamentul său și actele sale ar putea fi considerate scandaloase și neplăcute. Deoarece Mesia urmează un Torah diferit, acțiunile sale trebuie judecate după alte criterii decât cele care sunt folosite pentru a judeca acțiunile oamenilor obișnuiți. Pentru grupurile eretice, această idee a două Torah poate instiga promiscuitate sexuală în opoziție cu restricțiile Torahului tradițional cu privire la sexualitate.

Prin urmarea Torahului Copacului Vieții, omul poate ajunge la o existență utopică. Scholem continuă:

„Nimeni nu a citit încă Torahul Copacului Vieții care era scris pe primele plăci. Israelului i-a fost încredințat doar al doilea set de plăci, iar ei interpretează Torahul așa cum este citit sub dominația Copacului Cunoașterii și Diferențierii, care este de asemenea numit Copacul Morții. Dar odată cu îndreptarea, primele plăci vor fi din nou ridicate; va fi un Torah în care restaurarea stării paradisiace este asociată cu o utopie care încă nu a existat, care încă nu a fost capabilă de realizare."

Pentru mulți qabaliști, ideea unei alte Torah pare să se fi terminat la un nivel al ideilor. Doar un număr mic de eretici au interpretat aceasta ca o antinomie.

Șarpele în Grădina Edenului: încălcarea răului

Așa cum a fost arătat, qabaliștii văd răul ca o forță de separare și izolare. Răul generează diviziune în unitatea și ordinea originală. În afară de ideea în care răul este văzut ca o forță de diviziune, putem găsi de asemenea concepția că răul este o forță ce unește ceea ce ar trebui să rămână separat. Încă o dată, ne găsim în Grădina Edenului acolo unde a avut loc catastrofa. În *Sod ha-Nahash u-Mishpato* („Misterul Șarpelui și pedeapsa lui") de Joseph Gikatilla, este relatat că la început Șarpele era parte importantă a Creației. Șarpele acționa ca un spirit al naturii și forța dătătoare de viață a lui Dumnezeu. A fost simultan partea potențială rea a lui Dumnezeu demarcând limitele Paradisului. Șarpele acționează ca o graniță și limită a Paradisului, aceeași funcție ca cea a lui Geburah. Șarpele este continuu în afara graniței, învârtindu-se în jurul Paradisului mușcându-și propria coadă. Gikatilla scrie:

„Știindu-se acest lucru de la începutul creației sale, Șarpele a avut un rol important și necesar pentru armonia Creației, atâta vreme cât a rămas în locul lui. (...) Original, acest șarpe stătea în afara zidurilor Paradisului. (...) Nu avea dreptul să intre, trebuia să vadă dezvoltarea și procrearea din exterior, iar acesta este secretul Copacului Cunoașterii Binelui și Răului. Așadar, Dumnezeu l-a avertizat pe Adam să nu atingă Pomul Cunoașterii – atâta vreme cât binele și răul erau conectate în copac, unul era în interior, iar altul în exterior."

Atunci când Șarpele se strecoară în Paradis și își părăsește locul, răul se ridică.

Răul vine din nord

În timp ce sudul și, în particular, estul sunt asociate cu binele, nordul este asociat cu răul. Bahir interpretează un text din Jeremiah în care răul este asociat cu nordul și le împletește în ideea că răul este un atribut al lui Dumnezeu.

„Ce este acest atribut? Este Satan. Acest fapt ne învață că Cel Sfânt are un atribut al cărui nume este Rău. Este în nordul Celui Sfânt, așa cum este scris „din nord va veni răul, asupra toturor locuitorilor acestui pământ". Orice rău care vine asupra „tuturor locuitorilor acestui pământ" vine din nord."

Conform lui Bahir nordul este deschis iar interpretarea acestui lucru este că răul oferă posibilitatea omului să aleagă atât răul cât și binele. Răul este asociat cu nordul și cu stânga. În Bahir este scris că răul este în nord sau în vest.

VIZIUNEA RĂULUI ÎN QABALAH

Atunci care este percepția răului în Qabalah? Să ne întoarcem la acele acele diferite viziuni pe care le-am sugerat la început și să le comparăm cu percepțiile răului de către qabaliști.

Răul Pozitiv: se pare că ei sunt cel puțin parțial de acord că răul există, ca un potențial în Dumnezeu. Doar prin păcatele omului acest rău este actualizat. Majoritatea qabaliștilor văd răul ca pe o calitate a lui Dumnezeu, dar o calitate ce nu este de fapt rea atunci când este în armonie cu celelalte aspecte. Răul este aspectul limitator și represiv al lui Dumnezeu exprimat în Geburah. Întrebarea este mai degrabă dacă există rău atâta vreme cât există în unitatea originală a lui Dumnezeu. În orice moment, aceasta este o calitate care există și poate fi înțeleasă ca rău pozitiv. Mai mult de atât, răul este câteodată perceput ca o entitate independentă: Satan sau Samael, care corespunde cu Geburah și devine într-adevăr activ doar dacă se desprinde de ordinea lui Dumnezeu. Din punctul de vedere al omenirii, este totuși neclar care este diferența când Satan este dezlănțuit cu permisiunea lui Dumnezeu, sau când acționează singur. Qabaliștii răspund acestui lucru spunând că Dumnezeu pedepsește păcatul, și acest fapt garantează ordinea originală a Creației. Speculațiile despre „lumina fără gând de creație" a lui Ain Sof radicalizează răul. Este o forță la fel de puternică precum Creatorul, dar care se opune Creației. Această forță nu este inerent rea, dar vrea să rămână închisă în sine. Din perspectiva Creației, această forță apare ca răul absolut care creează anti-lumile din „Latura Cealaltă" (Sitra Ahra).

Răul Negativ: cunoștințele asupra emanațiilor ar face posibilă perspectiva asupra tendințelor răului de a exista în mod negativ. Răul este explicat ocazional ca fiind ultima verigă în lanțul Creației iar rădăcina răului se află în ultima sephiră, Malkuth. Omul dă viață acestui rău prin neglijarea binelui pozitiv al lui Dumnezeu și prin îndepărtarea de Dumnezeu pentru a trăi o viață în păcat. Totuși, qabaliștii par să aibă o mare dificultate să evite atribuirea de nume și calități răului.

Răul Necesar: Ideea răului necesar apare pentru a caracteriza speculațiile qabalistice. Partea represivă a lui Dumnezeu este un rău necesar ce îndreaptă Creația. Când acest aspect devine prea puternic și independent, lucrează ca o formă de Iad care pedepsește păcătoșii; această latură de asemenea câștigă independență prin păcatele și actele nedrepte ale omului. În teoriile lumilor distruse de Rabbi Isaac ha-Cohen, putem vedea că răul și nedreptatea sunt necesare pentru ca omul să fie capabil să aleagă binele și dreptatea din voință proprie.

Răul inutil: În general, răul are întotdeauna o funcție în Qabalah, implicând faptul că mulți qabaliști văd răul ca un deșeu fără scop, precum excrementele Creației, respinse la nașterea Creației.

Perspectiva Dualistă: Cea mai comună idee în Qabalah este aceea că răul a existat la început ca un potențial în unitatea lui Dumnezeu dar, din diferite motive, s-a desprins și a devenit un principiu independent. În această manieră, o viziune monistă este unită cu una dualistă. Dar în unele cazuri, răul are original o existență independentă, ca Satan sau Samael, lucrând totuși în concordanță cu voința lui Dumnezeu. Polaritatea dintre Chesed și Geburah și dintre *Sitra de-Kedusha* și *Sitra Ahra* sugerează o viziune puternic dualistă în Qabalah. Rabbi Isaac ha-Cohen este unul dintre cei care

susțin o viziune dualistă a lumii. El se concentrează pe cupluri antitetice precum Lilith și Samael fiind o versiune întunecată a lui Adam și Eva. Qabalistul Joseph Dan scrie:

„Conceptul Rabinului Isaac asupra celor două sisteme de emanații divine, similar în multe detalii, dar unul bun iar altul rău, nu a fost o idee izolată, ci o parte integrată a viziunii mitologice care spune că toată existența este guvernată de un antagonism dintre perechile structurilor similare și un conținut contradictoriu."

Ideea explicată de Shabbatai Zwi și Nathan din Gaza susținând că o natură dublă exista deja în Ain Sof este probabil cea mai extremă idee când vine vorba de un punct de vedere dualist.

Calea Monistă: Deși există o polaritate între bine și rău, aceasta pare să aibă loc în unitatea lui Dumnezeu, conform anumitor qabaliști. Sitra Ahra și Qliphothul sunt comparați cu Geburah și cu partea represivă a lui Dumnezeu, timp în care răul rămâne într-un sistem sancționat de Dumnezeu, deci, Dumnezeu rămâne sursa răului. Această viziune pare să fie comună atunci când acțiunile omului sunt responsabile pentru existența răului. Dacă omul păcătuiește, răul se ridică drept consecință. Răul este o parte a ființei lui Dumnezeu și a Creației. Perspectivele moniste și dualiste sunt unite în această manieră, sau cum Scholem explică:

„În timp ce binele și răul pot într-adevăr avea un fundament metafizic în natura activității lui Dumnezeu ca un Creator este doar o existență potențială și nu una reală, devine reală doar prin acțiunile și alegerile oamenilor."

Răul ca Materie: În unele timpuri qabaliștii păreau să vadă răul ca ultima și cea mai imperfectă parte a Creației. Răul este echivalentul lumii materiale care însumează carcasele fără conținut spiritual. Qliphothul reprezintă materia fără spirit iar răul este pur negativ în relație cu atributele pozitive ale lui Dumnezeu. Qabaliștii descriu cum Adam a primit un corp material din cauza faptelor greșite care, ca rezultat, au dus la amestecarea lumii cea mai de jos, Assiah, și Qliphothul. Printre majoritatea scriitorilor qabaliști, totuși, răul are o existență pozitivă care deja exista ca un principiu spiritual. Materia poate fi un rezultat al răului, dar nu este răul în sine.

Răul ca Principiu Spiritual: Rădăcina răului poate fi găsită în Dumnezeu și în Creație, dar ca un principiu sau potențial necesar care demarchează. Mulți qabaliști par să fie de acord că răul există deja la un nivel spiritual. Unii văd răul ca pe niște fapte nedrepte ale omului, dar cei mai mulți cred că de asemenea există spirite rele și că răul are o existență independentă la un nivel non-material. Cunoștințele lui Shabbatai Zwi cu privire la lumina stângă, fără gând, presupune că răul este înrădăcinat la un nivel spiritual.

Răul Personal: Majoritatea scriitorilor qabaliști susțin că răul are reprezentanți în Satan, Samael, Lilith și alte ființe demonice.

Răul Impersonal: Este de asemenea o tendință de a vedea răul ca pe niște carcase impersonale care prind viață prin faptele păcătoase ale omului, și se pare că o Qabalah speculativă ia o atitudine mai filozofică cu privire la natura răului și îi atribuie o natură mai impersonală, în timp ce Qabalah practică este bazată pe o viziune a lumii magice în care demonii există ca niște entități personale.

Răul Complementar: răul pare să aibă o funcție complementară în relație cu binele, dintr-o perspectivă monistă. Geburah și Chesed se balansează reciproc iar Chesed, sephira milei și bunătății, trebuie balansată cu severitatea și cu răul potențial din Geburah. În speculațiile alternative, răul este radicalizat și probabil încă are un rol de represiune, dar totuși va fi cucerit în ultimele zile când binele va triumfa.

Rădăcina Răului

Mai multe rădăcini ale răului au fost găsite de către qabaliști în speculațiile cu privire la Copacul Vieții. Aici sunt cele mai importante 5 teorii:

1. Ain Sof
2. Binah
3. Din sau Geburah
4. Hod
5. Malkuth

1. În teoriile cu privire la natura dublă a lui Ain Sof, în care există un impuls „fără gând de creație" opus Creației, rădăcina răului este deja inerentă în Ain Sof. Această idee poate fi găsită în principal în lucrările lui Nathan din Gaza și Shabbatai Zwi.

2. Diviziunea, o condiție esențială a Creației, este inițiată în Binah, dar acest pas implică de asemenea o deviere de la perfecția și bunătatea lui Dumnezeu. Binah este pântecele lumilor care sunt create. Trei lumi diabolice au emanat din Binah, conform lui Isaac ha-Cohen, dar au făcut implozie din cauza naturii lor distructive. Rămășițe ale acestor lumi sunt lăsate în curenta Creație și constituie răul din lume. Scholem scrie în „On the Mystical Shape of the Godhead":

„După o erupție qvasi-demonică, aceste prime lumi s-au întors în sursa lor în Binah, natura lor negativă au făcut imposibilă pentru ca ele să existe într-o manieră pozitivă. Au rămas totuși vestigii ale acestor lumi distruse, care se învârt în jurul universului nostru ca cenușa unor vulcani stinși."

Conform lui Aryeh Kaplan, Binah este de asemenea sephira liberului arbitru, deci rădăcina răului poate fi considerată posibilitatea omului de a alege răul: „Binah – Înțelegerea poate fi rădăcina supremă a liberului arbitru, deci a răului."

3. Cea mai comună locație a răului este Geburah. Natura restrictivă și represivă a lui Dumnezeu devine independentă și dezechilibrată. În acest mod răul se naște. Această idee pare că este predominantă atât în Bahir cât și în Zohar.

4. Sephira Hod este, în unele cazuri, considerată rădăcina răului. Qabalistul Aryeh Kaplan scrie în comentariile lui asupra Bahirului:

„Netzach – Victoria reprezintă scopul principal al Creației, în timp ce Hod – Splendoare este scopul secundar. Răul este un rezultat al elementelor secundare, deoarece scopul lor este doar de a lăsa libera alegere să existe, și să aducă scopul principal, care este atașamentul omului față de Dumnezeu. Deoarece răul este asociat cu „latura cealaltă" sau „partea cealaltă" (Sitra Ahra), derivă nașterea principală din Hod – Splendoarea."

5. În Qabalah pre-Zoharică putem găsi speculații cu privire la rădăcina răului în cea mai de jos sephiră, Malkuth. Aici binele și răul sunt amestecate, dar răul nu este periculos și ocupă locul său de drept atâta vreme cât este balansat de bine. Copacul Cunoașterii este asociat cu această sephiră. Când omul separă fructul de copac răul obține o existență independentă.

Ce este răul?

Ce este natura răului explicată în Qabalah și ce, de fapt, este răul? Mai multe explicații cu privire la rău pot fi găsite în Qabalah, unde sunt descrise ca:

1. Separare
2. Penetrare
3. Cealaltă
4. Multiplicare

1. Conform multor qabaliști, ceea ce caracterizează răul este principiul care divide, separă și izolează. O unitate originală armonioasă există, creată de Dumnezeu, dar dacă această unitate este divizată, răul se ridică. Însăși forța care divide este răul. Qabalistul Gikatilla a definit răul în următorul mod:

„Fiecare acțiune a lui Dumnezeu, atunci când este la locul ei în Creație, este bună; dar dacă se întoarce și își părăsește locul este rea."

Când părți ale Creației, sau anumite aspecte ale lui Dumnezeu, obțin o existență independentă în relație cu unitatea originală a lui Dumnezeu, acest lucru este definit ca fiind răul. Când părți ale universului își părăsesc locurile predestinate răul se ridică, conform Qabalei.

2. O perspectivă alternativă este de a vedea răul ca pe o forță care pătrunde acolo unde nu îi este locul. Această formă a răului este asociată cu practicile magice. Magicianul se pune în poziția lui Dumnezeu și încearcă să unească ceea ce Dumnezeu a despărțit. Atunci când șarpele, odată o parte necesară a Creației, care apoi pătrunde în Grădina Edenului este un exemplu al depășirii unor limite interzise. Răul corespunde atât cu separarea cât și cu încălcarea limitelor. Atunci când omul devine izolat de omogena Creație a lui Dumnezeu, încearcă să devină el însuși un dumnezeu, și să creeze conexiuni individuale. Gershom Scholem susține ideea că dacă omul se îndreaptă spre izolare în această manieră, dacă dorește să se afirme în loc să rămână în interiorul structurii originale printre toate lucrurile, acolo unde se afla la început, latura potrivnică a unei asemenea căderi trebuie să

apară. Această latură este auto-divinizarea demiurgică a magiei, unde omul caută să se plaseze pe tronul lui Dumnezeu prin unirea lucrurilor pe care Dumnezeu le-a despărțit. În acest mod răul creează o lume a conexiunilor eronate după ce distruge sau părăsește adevărata lume a adevăratelor conexiuni.

Să unești ceea ce se presupune că trebuie ținut separat și să divizi ceea ce este făcut să fie unit reprezintă amândouă acte malevolente.

3. Cea mai răspândită expresie care denotă răul și regiunile acesteia este Sitra Ahra, care înseamnă „cealaltă parte". O caracteristică comună în Qabalah este de a vedea răul ca pe o deviere de la normele lui Dumnezeu și ale Creației. Răul este „celălalt", și este asociat cu femeia și cu partea stângă, întunecatul și tot ce se abate de la calitățile „părții sfinte". Textul qabalist *Galya Raza* interpretează textele biblice la un nivel istoric și filozofic în care există un conflict între sfânt și pur și impur. Se pot găsi referințe în biblie pentru interpretarea ideii că Sitra Ahra și partea malevolentă corespund popoarelor non-iudaice. Regii Edomului erau asociați cu Qliphothul și cu răul, iar biblia nu economisește vorbe acide atunci când vine vorba de descrierea relatiei dintre israeliți și celelalte popoare. În Deuternonom 7:2-3 se poate citi:

„Și când Domnul Dumnezeul tău îi arată înaintea ta; tu îi vei lovi, și îi vei distruge; nu vei face nicio alianță cu ei, și nici nu le vei arăta milă. Nici nu vei face căsători cu ei; fiica ta nu va fi dată fiului lui, și nici fiica lui nu va fi dată fiului tău."

În Deuteronom 7:16, asprimea crește:

„Și tu vei consuma toate popoarele pe care Domnul Dumnezeul tău ți le va da; ochiul tău nu va avea milă pentru ei."

Dar Qabalah conține de asemenea idei mai pașnice în care sarcina qabalistului este de a asista alți oameni și de a împărtăși iluminarea. Qabalah include multe interpretări diferite, și în unele forme ale Qabalei speculațiile mistice sunt asociate exclusiv cu poporul iudaic, în timp ce în alte forme poate fi găsită o abordare universală.

4. Faptul că diviziunea este principala caracteristică a răului cauzează Qabalah să vadă multiplicarea ca pe ceva de rău augur. Lumea creată de Dumnezeu este caracterizată de unitatea armonică. Partea Cealaltă, Sitra Ahra, este în contrast cu partea sfântă, care este un regat al unității (Reshut ha-Yahid), în loc de un regat al multiplicării (Reshut ha-Rabbim).

Descrierea răului în Qabalah este plină de nuanțe. Există mai multe perspective asupra răului, dar unele concepții sunt recurente. Răul este înrădăcinat în Dumnezeu unde există doar ca un potențial, poate fi o parte a ființei lui Dumnezeu sau poate fi constituit dintr-o ființă separată care, totuși, operează în dispoziția lui Dumnezeu. Răul nu este periculos deoarece este balansat de bunătate și de alte calități pozitive. Din cauza păcatului, încălcării sau dezastrului, răul capătă o existență independentă și este radicalizat. Din acest motiv, mulți qabaliști cred că principalele caracteristici ale răului sunt diviziunea și izolarea de unitatea originală divină.

Un motiv interesant în Qabalah este ideea că răul este o condiție esențială a Creației; principiul răului ca aspectul ce dă posibilitatea creației în afara lui Dumnezeu. Este deci esențial pentru toată existența individuală în afara lui Dumnezeu.

Nu doar diviziunea, dar orice formă nelegitimă a unității este caracteristica răului. Auto-deificarea demiurgică a magiei, așa cum o numește Scholem, în care omul se pune în locul lui Dumnezeu și încearcă să creeze este de asemenea o expresie a răului. Concluzia la care cineva poate ajunge în ceea ce privește perspectiva Qabalei asupra răului este că răul este interpretat ca o situație în care omul, sau ceva sau cineva în afara lui Dumnezeu, face ceea ce face Dumnezeu.

Cel mai important scop al magiei este de a influența existența cuiva în concordanță cu voința acestuia. Magia este o filozofie practică a voinței, în care voința magicianului este rafinată și dezvoltată. Spre deosebire de religie, în care omul îngenunchează în fața forțelor superioare pentru a-l asista, magicianul se bazează pe abilitățile lui. Din acest motiv, magia a fost în discordanță cu religia.

Dar, ce motiv există pentru a te îndrepta către partea întunecată, conform Qabalei? Când analizăm perspectiva Qabalei asupra răului metafizic, găsim că acesta nu este neapărat conectat cu brutalitatea lumească cu care asociem în mod normal răul. Răul metafizic, qabalist, este, în aceeași timp, atât o forță distructivă cât și o forță a creației în care omul trebuie să-și îndrepte atenția dacă dorește o existență individuală. Omul este separat de Dumnezeu în Creație și de mama lui la naștere. Majoritatea religiilor oferă omului starea originală, utopică. În schimb, partea întunecată ghidează omul într-o a doua naștere în care este obținută cunoașterea, iar el devine asemeni unui zeu, așa cum a promis Șarpele în Grădina Edenului. Conform perspectivei qabalistice asupra răului, puterea și cunoașterea sunt cuvintele cheie care ilustrează ce are de oferit partea întunecată.

INIȚIEREA QLIPHOTHICĂ

Dacă se alege să se treacă prin o a doua naștere spirituală, aceasta se face prin inițiere. Inițierea ezoterică este bazată pe ideea că există mai multe straturi ale realității pe care adeptul le poate explora și penetra. Acestea apar prin inițiere. Inițierea este un concept esențial în ezoterism. Scopul inițierii este de a dezveli miezul central ce poate fi găsit în spatele aparențelor fenomenelor. Prin inițiere adeptul intră în zonele interioare ale religiilor și miturilor și dobândește cunoașterea adevărurilor ascunse. Inițierea permite intrarea în miezul care se află sub suprafața existenței. Ca rezultat al acestei cunoașteri, adeptul învață cum să controleze mecanismele existenței și cum le poate influența în concordanță cu voința lui. Mircea Eliade, istoricul religiilor, definește inițierea în cartea „Rituri și Simboluri ale Inițierii”:

„Momentul principal al oricărei inițieri este reprezentată de ceremonia ce simbolizează moartea novicelui și întoarcerea acestuia printre cei vii. Dar se întoarce la viață un alt om, asumând un alt mod de a fi. Moartea inițiatică semnifică sfârșitul copilăriei, ignoranței și a condiției profane.”

Inițierea este bazată pe o moarte metafizică, o coborâre în lumea de jos, renaștere și ascensiune. Inițiatul își părăsește vechea viață și vechiul sine și se naște din nou, deseori cu un nou nume desemnând noua identitate. Adeptul lasă în urmă starea de a fi limitat la condiția de om, ai cărui voință și acțiune sunt predeterminate, și devine un zeu cu liber arbitru și cu putere de a crea.

O intrare voluntară în lumile qliphothice este o raritate în tradiția qabalistică. Qliphothul este văzut ca fiind format din lumi abominabile și terifiante pe care adeptul luminii trebuie să le evite cu orice preț. Dar, în anumite forme ale Qabalei eretice găsim ideea că adevărata inițiere și iluminare poate fi atinsă doar prin intrarea în regiunile qliphothice. În shamanism și în cultele vechi, coborârea în lumea de jos a fost un element cheie iar păsirea în Sitra Ahra și în regiunile qliphothice este în concordanță cu această tradiție, chiar dacă este în forma extremă și radicală. Qliphothul nu este asociat doar cu regatul morții în care hoinăresc predecesorii omenirii, ci și aduce adeptul în contact cu întunericul din exterior care poate fi găsit dincolo de univers. Pentru a intra în Qliphoth din proprie inițiativă este de a începe o cale de inițiere în care omul și lumea lui sunt renăscute în cel mai profund mod.

Inițierea qliphothică este o cale unică ce, într-o manieră sistematică și controlată, lucrează cu forțele haosului și cu întunericul cel mai extrem. Sub suprafața tradiției luminii se găsește tradiția întunecată, iar deseori se lansează avertismente privitoare la aceasta. Există trei niveluri principale ale cunoașterii dintre care prima este cunoașterea lumească și informația prezentată de știință. Sub acest nivel găsim cunoașterea ezoterică de partea luminii care a fost transmisă prin societățile oculte obișnuite. Sub acest nivel găsim cunoașterea ezoterică întunecată.

1. Cunoașterea exoterică: știința lumească
2. Cunoașterea ezoterică de partea luminii: tradiția luminii
3. Cunoașterea ezoterică de partea întunerciului: tradiția întunericului

Calea întunecată de inițiere este într-adevăr rară deoarece conduce către haos, și puțini indivizi sunt capabili să meargă pe această cale. Ezoterismul luminii conduce înapoi la unitatea divină, în timp ce ezoterismul întunecat conduce dincolo de divin. Inițierea qliphothică este draconiană într-un sens dual: draconian este tradus în general ca „aspru" sau „sever", care este un sinonim potrivit pentru calea draconică. Este aspră, dar conduce la lumi cu o frumusețe unică. Numirea căii ca fiind draconică indică de asemenea direcția sa; ezotermismul luminos conduce spre o unitate cu zeii masculini ai luminii, ca Iehova sau Marduk. Ezoterismul întunecat, pe cealaltă parte, conduce spre entități primordiale precum Leviathan, Tehom sau Tiamat, ce existau cu mult înaintea zeilor luminii și ce există în infinitatea dincolo de lumina divină. Pentru adeptul inițiat pe calea qliphothică, întunericul infinității este o lumină ascunsă, de infinit de ori mai luminoasă decât lumina zeilor astfel încât este percepută ca întuneric.

Când adeptul intră în tunelurile qliphothice, este inițiat un proces ce corespunde cu alchimia. Calea alchimică a inițierii are trei niveluri principale, care la rândul lor pot fi divizate în mai multe niveluri. Cele trei niveluri principale sunt:

1. Nigredo. Faza neagră.
2. Albendo. Faza albă.
3. Rubedo. Faza roșie.

Nigredo corespunde cu nivelul material și cu planul astral, Albedo corespunde cu planul mental, și Rubedo cu divinul, scopul final. Ocazional, alchimia folosește un al patrulea nivel numit Citrinitas sau „faza galbenă". Nivelul Citrinitas este între nivelurile alb și roșu, iar dacă Citrinitas face parte din format denotă nivelul mental, în timp ce Albedo corespunde nivelului astral și Nigredo nivelului material. Cele trei sau patru faze pot fi de asemenea divizate în șapte niveluri ce corespund cu metale și faze în procesul alchimic de transmutatie. Cele șapte faze corespund cu chakrele din tantra indiană, care sunt atribuite zonelor de energie prin care „Șarpele Kundalini" trece în ascensiunea sa de la stări inferioare la stări superioare de conștiință. Nivelurile alchimice reprezintă de asemenea cele șapte rune ce simbolizează trezirea adeptului conform Qabalei Gothice create de Johannes Bureus în secolul al XVII-lea. Qliphothul în stâlpul din mijloc, împreună cu cele patru lumi qabalistice, pot fi conectate cu procesul alchimic.

Nr.	Alchimie	Chakra	Metal	Qlipha	Lume	Qabalah Gothică
1.	Clacinatio	Muladhara	Plumb	Lilith	Asiah- material	Bryghal
2.	Sublimatio	Svadhistana	Fier	Gamaliel	Yezirah - astral	Sol
3.	Solutio	Manipura	Staniu	Thagirion	Briah - mental	Idher
4.	Putrefactio	Anahata	Cupru	Thagirion	Briah – mental	Man
5.	Destilio	Vishuddi	Mercur	Daath	Abis	Haghal
6.	Coagulatio	Ajna	Argint	Thaumiel	Atziluth – divin	Kyn

7. Tinctura Sahasrara Aur Thaumiel Atziluth – divin Thors

Inițierea Draconică este bazată pe 1+9+1 niveluri care împreună constituie 11 pași corespunzând cu Qliphothul, și 11 demoni ce acționează ca antiteze și părți întunecate ale Creației. Primul pas este acolo unde începe neinițiatul, și semnifică o deschidere a porții către partea întunecată. Următorii 9 pași reprezintă 9 niveluri ale întunericului sau lumii de jos pe care Odin le trece în timpul inițierii în secretele runelor. Acești pași aduc adeptul în inima întunericului și transformă omul în zeu, așa cum a promis Șarpele în Geneză. În miturile biblice, omul își începe inițierea prin consumarea fructelor cunoașterii. Conform religiei luminii și exoterice, omul trebuie să-și caute calea înapoi către starea de copil dinainte ca omul să mănânce fructele cunoașterii. Conform cunoașterii ezoterice întunecate, omul trebuie să încerce să termine căutarea cunoașterii și să părăsească Edenul pentru a găsi înțelepciune în necunoscut. Ultimul și al XI-lea pas ajunge la misterul absolut și dincolo de limitele universului.

1. **Lilith** 1.0°. Poarta către necunoscut.

---

2. **Gamaliel** 2.0°. Visele întunecate. Magie astrală. Vrăjitorie. Misterele lunii întunecate. Zeița întunecată.
3. **Samael** 3.0°. Filozofia Căii Stângi. Înțelepciunea nebuniei.
4. **A'arab Zaraq** 4.0°. Magie Luciferiană. Partea întunecată a lui Venus. Eroto-misticism și calea războinicului.
5. **Thagirion** 5.0°. Iluminarea nopții. Soarele Negru. Uniunea zeului cu bestia.
6. **Golachab** 6.0°. Ragnarok. Activarea lui Surt/Sorath. Magnetismul poftei și suferinței.
7. **Gha'agsheblah** 7.0°. Nivelurile superioare de eroto-misticism. Preparații pentru trecerea în Abis.
8. **Satariel** 8.0°. Deschiderea ochiului lui Lucifer/Shiva/Odin. Principiul Draconic.
9. **Ghagiel** 9.0°. Strălucirea stelei luciferice.
10. **Thaumiel** 10.0°. Îndeplinirea promisiunii dată de către Șarpe. Divinitatea.

---

11. **Thaumiel** 11.0°. Gaura neagră. Pășirea într-o nouă creație. Universul B.

În acest proces prin care magicianul – precum Odin sau zeul egiptean Khepera – se sacrifică și intră în lumea de jos, omul poate fi transformat și devine din creație, creator. Această lume nu a fost creată într-un anumit moment în trecut așa cum susțin religiile exoterice monoteiste. Lumea este creată în fiecare moment. Mulți sunt creații din trecut, dar prin inițiere magică putem deveni creatori ai viitorului.

CELE ZECE SFERE QLIPHOTHICE

LILITH

Lilith, mama demonilor, regina vampirilor, conducătoarea prostituatelor și împărăteasa răului, este o deitate care a bântuit omenirea de pe vremea sumerienilor până în ziua de astăzi. Este menționată în manuscrisele sumeriene ca Lil și era temută ca un demon devastator al furtunii. Numele ei va fi mai târziu asociat cu Layil, cuvânt semitic ce înseamnă noapte. Lilith a fost temută, dar de asemenea a fost dorită datorită frumuseții sale mitice. Bântuie atât bărbații cât și femeile în timpul nopții și seduce pe cei adormiți cu plăceri sexuale care depășesc orice lucru care poate fi generat la nivelul lumesc. Lilith este menționată în textele iudaice vechi precum Zohar și Talmud și în manuscrisul Alfa Bet Ben Sira este spusă povestea clasică despre Lilith. Ea a fost prima nevastă a lui Adam și a fost creată independent de el. Acest fapt a dus la situația, așa cum am menționat anterior, în care a refuzat să stea dedesubtul soțului ei. Lilith s-a retras în deșert unde a întâlnit creaturile damnate și alungate ale Creației, și este menționată ca fiind mama demonilor.

În misticismul iudaic Lilith este luna originală ce a radiat din propria putere astfel refuzând să cedeze soarelui. Așadar, luna a fost pedepsită fiind lăsată să reflecte lumina soarelui. Lilith este forța feminină preistorică ce a fost izgonită deoarece nu era loc pentru aceasta. În locul lui Lilith a fost pusă Eva. Eva este femeia bună, potolită care se subordonează ordinelor zeului masculin. Lilith este demonul violent și întunecat ce a fost forțat în exil. Prin condamnarea sa Lilith a trecut într-o existență întunecată și a devenit o existență qliphothică. Aspectul lunar al lui Lilith aparține mai ales qliphei Gamaliel acolo unde conduce. Lilith este atât o qliphă cât și demon. Ca o qliphă este natura sălbatică și întunecată care este partea sinistră a planului material și cea care deschide porțile spre latura cealaltă a existenței. Ca un demon, conduce sfera Gamaliel care corespunde cu partea întunecată a lunii și cu regiunile interzise ale planului oniric.

Qlipha Lilith corespunde cu sălbaticul și carnalul. Lilith este numită sufletul animalelor sălbatice, și este de asemnea Mama Natură în aspectele sale mai violente. Printre anticii sumerieni era numită Lil și era reprezentată de furtunile distructive și uragane. Ea este aspectul existenței fizice a omului ce nu poate fi controlat. Așadar, omul încearcă să nege și să reprime aceste părți prin crearea unei structuri pentru existența lui în care această forță sălbatică este incapabilă să intre. Dar această forță, totuși, penetrează neîncetat structurile noastre cu forța sa sălbatică și distruge orice încercare de creare a unui Eden pașnic. Lilith nu va sta dedesubt. Aceasta poate fi văzută ca o metaforă a Mamei Naturi ce nu se lasă exploatată. În orice moment ea își poate deschide pântecul și poate să înghită monumentele falice ale omului. Ea este cutremurul ce devorează zgârie-norii și turlele bisericilor în pântecul ei, și este întunericul gothic ce trezește demonii, chiar și în mintea ateului sensibil. Artiști romantici, precum Caspar David Friedrich și Arnold Bocklin, descriu în lucrările lor cum forțele sublime ale naturii cuceresc civilizația umană. Desenele acestor artiști, care descriu cum o natură grandioasă și întunecată deschide poarta către partea cealaltă, prezintă magicianului o bună imagine a aparenței qliphei Lilith.

Lilith este mama demonilor, și în ea magicianul trebuie să caute celelalte qliphe. Spre ea arată pentagrama magică. Pentagrama magiei sinistre indică jos spre pământ, spre sol, spre vremuri antice și spre primordial. Aici se găsește Qliphothul. Qliphothul este realitatea pe care o refuzăm să o vedem. Un magician al Căii Stângi nu refuză, așa cum face adeptul tradiției luminii, holbându-se în ceruri în căutarea unei lumi utopice. Un magician al întunericului se uită către pământ pentru a căuta comorile care au fost ascunse mii de ani. Pântecul lui Lilith este poarta către lumea de jos și către sferele Qliphothului, iar magicianul trebuie să penetreze în Lilith pentru a fi capabil să atingă regiunile ascunse în care comorile inimaginabile, forțele și abilitățile pot fi găsite. De asemenea din pântecele ei magicianul cheamă demonii Qliphothului. Pântecul lui Lilith este mormântul în care intră adeptul, coborând în regatul morții și în lumea de jos într-o călătorie inițiatică spre renaștere.

De fapt, a găsi qlipha Lilith este prima dificultate pentru magicianul qliphothic. Lilith este anti-lumea lui Malkuth. Aceasta înseamnă că există în mijlocul lumii noastre, dar în aspecte de care omul nu este conștient. Printr-o explorare a principiului consistent lumii pământești, se poate găsi qlipha Lilith prin vederea dincolo și împotriva acestor principii. Starea psihologică normală este nivelul de bază al conștiinței în existența umană. Somnul este absența acestei stări, iar somnul este de asemenea pântecul qliphei Lilith. Părți suprimate ale minții apar în vise și deseori pot lua forme demonice reflectând atât dorința cât și frica noastră.

Qlipha Lilith se poate deschide prin cele mai neașteptate căi și în cele mai neașteptate locuri. O bancă în mijlocul orașului, care din motive misterioase este rar aleasă sau chiar văzută de pietoni, poate fi o poartă către lumile lui Lilith. Un cuvânt ciudat spus într-un context deosebit poate fi formula ce cauzează deschiderea pântecului său. Un mod eficient de a contacta qlipha Lilith este de a ieși în sălbăticie pe timpul nopții și de a medita asupra umbrelor și a întunericului unde obiectele nu mai sunt vizibile și sunt acoperite de o ceață întunecată; aici poate fi găsită Lilith. Acest întuneric este pântecul ei, și acesta este scopul invocărilor magicianului. Nenumărate incantații au fost folosite în încercările de a o izgoni pe Lilith, dar pentru adeptul Căii Stângi din toate timpurile au fost create și invocații pentru a o contacta. Dacă următoarea formulă este spusă de 13 ori, se presupune că apare Lilith:

marag ama lilith rimok samalo naamah

În timpul contactului cu qlipha Lilith o idee abstractă sau un impuls emoțional puternic poate fi primit. În alte situații, magicianul poate întâlni demonul conducător al qliphei sau poate intra în tunelurile qliphothice.

Qlipha Lilith este condusă de Naamah. A fost numită fiica sau sora mai mică a lui Lilith. În viziuni apare ca o regină puternică îmbrăcată în haine prețioase și bijuterii. Câteodată este seducătoare, dar poate avea și un caracter tiranic. Când magicianul încearcă să canalizeze forța qliphei, este chemată Naamah. Această forță este folosită în principal în ritualuri pentru influență și control la nivel material. Lilith este partea întunecată a lui Shekinah, și corespunde cu Sophia și cu Shakti. Shekinah, Sophia și Shakti sunt înțelepciunea și forța ce sunt ascunse în planul material. Când se trezește, această zeiță misterioasă și întunecată poate aduce omul la divin. În mituri această zeiță este comparată cu un șarpe și corespunde cu forța primordială teribilă ce exista la începutul timpului înainte ca zeul masculin al luminii să creeze lumea. Ea este Leviathan sau Tiamat: haosul antic ce exista înainte de crearea cosmosului. În tradiția Tantrică, Lilith apare ca zeița Kali. Kali este forța sălbatică ce dansează în extaz și distruge cu o mână și creează cu cealaltă. Este atât otrava ce aduce

somnolență dar în același timp este și înțelepciunea care trezește. Kali corespunde cu un vulcan latent ce clocotește în om și este numită și Kundalini, deseori fiind în corespondență cu șarpele sau cu dragonul. În terminologia tantrică, Lilith corespunde cu partea din spate a chakrei Muladhara. Muladhara este zona energetică ce este localizată între anus și genitale, acolo unde doarme dragonul. O modalitate de a contacta qlipha Lilith este de a medita asupra chakrei Muladhara. Muladhara este comparată cu un lotus roșu, iar în acest caz magicianul meditează la partea din spate a lotusului. Aici poate fi găsită prima peșteră qliphothică în care Dragonul se odihnește înainte de trezirea sa.

GAMALIEL

Influența lui Lilith continuă în următoarea qliphă. Aici a luat o formă mai personificată ca fiind conducătoarea lui Gamaliel. Poziția lui Lilith în Gamaliel joacă o importantă parte în rolul său ca regină a lumii, și de aici controlează lumea, fiind forța ascunsă a acesteia. Gamaliel este umbra lui „anima mundi", „sufletul lumii". Gamaliel este sfera viselor și partea întunecată a lui Yesod. Visele pe care omul nu poate, sau nu dorește să și le amintească în starea trează, pot fi găsite în Gamaliel. Aceste vise întunecate au un caracter revelator și expun părți ale individului pe care se poate să nu vrea să le accepte. Visele întunecate sunt cenzurate de ego și sunt reprimate până în qlipha Gamaliel. Așadar Gamaliel este „qlipha viselor întunecate".

Gamaliel este, în principal, sfera sexualității interzise. În timp ce Adam și Eva reprezintă sexualitatea doar pentru reproducere, Lilith și iubiții săi demonici corespund unei sexualități inițiatice în care forța lui Eros este folosită pentru a atinge stări superioare de conștiință. Un magician al întunericului intră în Gamaliel pentru a deveni conștient de mecanismele sexualității, drept urmare va înceta să fie sclavul instinctelor ascunse. Originea poftei sexuale este de asemenea arătată în această qliphă. Magicianul va ajunge la o înțelegere a structurilor instinctelor primare și va învăța cum să folosească sexualitatea pentru progresul magic.

Sephira Yesod și qlipha Gamaliel aparțin amândouă sferei astrale. Toți părăsesc corpul fizic noaptea în timpul somnului. Aceste experiențe sunt parte unor vise mai adânci care în general sunt uitate. Pentru un magician este de o mare importanță să țină minte aceste vise pentru a avea control asupra lor și a ajunge conștient la planul astral. Magicianul încearcă să călătorească prin sferele astrale normale care sunt reprezentate de Yesod și să treacă mai departe către regiunile mai depărtate și mai întunecate ce aparțin lui Gamaliel. În timpul călătoriilor astrale prin lumile erotice ale lui Gamaliel, magicianul va întâlni succubus și incubus, iubiți demonici. Vor invita magicianul la o orgie astrală în care chiar și cea mai mică dintre dorințele magicianului va ieși la suprafață. Dacă va avea slăbiciuni, magicianul poate fi vampirizat și lăsat ca o epavă; în schimb magicianul va încerca să folosească orgia pentru a atinge stări de extaz ce eliberează sufletul.

Yesod corespunde cu luna. Gamaliel corespunde cu partea întunecată a lunii. Această parte a fost deseori conectată cu vrăjitoarele și cu practicile lor. Cultul vrăjitoarelor a fost o religie sexuală cu elemente orgiastice. Sângele era o parte esențială din acest cult deoarece fazele lunii corespund cu ciclul menstrual. Sângele lunar corespunde cu fertilitatea și viața și cu relația sa constantă cu

moartea. Menstruația este un semn al vieții ce este pierdut în sânge. Eva reprezintă fazele fertile, în timp ce Lilith reprezintă faza de menstruație. Luna este atât moartea cât și sexualitatea. Entitățile care au fost asociate cu această sferă are atât elemente de sexualitate cât și de sânge. Sacrificarea de către magician al propriului sânge și al propriului fluid sexual poate fi găsit în mai multe ritualuri de vrăjitorie ce sunt asociate cu Gamaliel.

Zeii cultului vrăjitoarelor aparțin lui Gamaliel: Pan, Dionysus, Frey, Baphomet și Diavolul medieval. Toate sunt deități falice, deseori încornorate sau sub formă de țap. Dintre deitățile feminine putem găsi zeițe precum Hecate, zeița vrăjitoarelor și fantomelor, sau zeițe ce reprezintă erotismul și vrăjitoria precum Freya, dar de asemenea zeițe ale morții ca Persephone sau Hel. Creaturi vampirice pot fi găsite în Gamaliel și sunt caracterizate de combinarea de viață și moarte, sânge și sexualitate.

Vampirii și alte entități care, în mituri, combină Eros cu Thanatos, sexualitate și moarte, bântuie Gamaliel. Forțele vampirice ale lui Gamaliel se străduiesc să canalizeze forța vitală mai adânc în tunelurile qliphothice. Acest proces este făcut posibil când energia sexuală este trezită prin visele erotice și viziunile transmise de Gamaliel. Energia vitală curge în jos spre lumea qliphothică și împrospătează forțele care se dezvoltă aici. În acest proces, magicianul lucrează ca un alchimist și trebuie să intre adânc în întuneric pentru a găsi piatra filozofală sau elixirul vieții. Adeptul trebuie să urmeze acest curs în mod conștient și cu control. Dacă acest lucru se întâmplă inconștient, puterea personală se poate pierde în necunoscut. Atunci magicianul va fi lăsat ca o epavă și va trebui să devină vampir pentru a lua energie de la alții.

Lucrul magic la Gamaliel este de o natură astrală. Include călătorii în astral, visatul conștient și chemarea de succubus și incubus. Pentru a explora Gamaliel, se poate folosi disciplina pentru a sta treaz pentru câteva zile, ceva ce poate aduce la apariția viselor clare. De asemenea, magicianul poate experimenta și abstinența pentru perioade îndelungate de timp pentru a crește energia sexuală și a da astfel posibilitatea unui contact mai puternic cu Gamaliel. Concentrarea meditației abstinenței va fi la chakra Svadhisthana, care este localizată la organele genitale. Această chakră corespunde cu Yesod-Gamaliel și este comparată cu o lotus oranj. Magicianul trebuie să se concentreze în spatele și în interiorul chakrei. Starea atinsă de această operație este potrivită pentru a chema succubus și incubus, dar cel mai important pe însăși împărăteasa Lilith. Lilith poate fi chemată prin incantația menționată mai sus. Ea apare ca o femeie frumoasă dezbrăcată. Câteodată apare cu un corp de șarpe de la brâu în jos. În unele situații, Lilith poate apărea ca o regină-vampir sau ca un păianjen care țese o pânză a viselor. Artistul Franz von Stuck (1863-1928) a realizat portrete frumoase cu femei dezbrăcate apărând împreună cu șerpi demonici. De asemenea, artiști precum Gustav Klimt și Hon John Collier au prezentat, cu picturile lor, o viziune în întunecata, dar senzuala lume a lui Lilith ce poate fi experimentată în Gamaliel.

SAMAEL

În mitologia iudaică, Samael este soțul lui Lilith. Samael este un epitet al Diavolului, iar Lilith l-a întâlnit după ce a ieșit din Grădina Edenului. Împreună au dat naștere la vietăți demonice ce au populat Gamaliel. Samael este marele ispititor, și ispitește cu înțelepciune. În Sepher Yetzirah, un ciudat manuscris qabalist, Samael corespunde cu înțelepciunea ocultă, și în qlipha Samael începe adevărata inițiere a Căii Stângi. Toate concepțiile și perspectivele obișnuite asupra lumii sunt puse la îndoială în această qliphă. Magicianul care a ajuns la acest nivel va fi capabil să vadă dincolo de regulile și legile etice care ne-au ținut în loc într-un cenzor psihic ce întunecă o mare parte a conștiinței noastre. La acest nivel, magicianul va confrunta aceste reguli și legi etice prin a le face conștiente. Așadar se poate forma o înțelegere personală a funcțiilor existenței și va decide în mod individual ceea ce este corect sau greșit, bine și rău. În acest sens, Samael este ispititorul ce îndeamnă omul să mănânce fructele cunoașterii. El de asemenea relevă frumusețea lumii și direcționează în jos, în interior, în loc de sus către regatul Raiului. Samael este cel ce distruge iluziile cu intelectul său. Samael desființează concepții și idei până la cele mai mici componente. Arta psihedelică și suprarealistă poate oferi o frântură din qlipha Samael, iar deconstrucția limbii ce poate fi găsită în Dadaism poate fi folosită în lucrări magice cu Samael.

Hod este partea luminoasă a lui Samael. Hod reprezintă intelectul și aparține unui nivel astral mai înalt. Samael este intelectul întunecat ce poate fi perceput ca nebunie, originalitatea și geniul ce este activ în afara cadrului rațiunii și a convențiilor civilizației. Numeroși oameni de știință, scriitori și artiști au atins domeniile lui Samael. Intelectul lui Edgar Allan Poe pare să fi fost ocazional influențat de Samael, iar următoarele cuvinte pe care le-a scris despre sine prezintă un bun sumar a formei de inteligență care este Samael:

„Oamenii m-au considerat nebun, dar problema nu este încă rezolvată, dacă nebunia este sau nu cea mai înaltă inteligență – dacă ceea ce e glorios, dacă tot ceea ce profund – nu se ridică din boala gândului – de la toane ale minții exaltate pe socoteala intelectului general."

În qlipha Samael, magicianul face un pact cu forțele întunecate și primește invitația lui Friedrich Nietzsche de a reevalua vechi valori. Nebunia devine înțelepciune, moartea devine viață. Samael este „Otrava lui Dumnezeu". Aici iluziile sunt otrăvite, iar toate categoriile și concepțiile sunt desființate până nu mai rămâne nimic. Partea întunecată a planului astral poate fi comparată cu o cupă umplută cu otravă sau cu un fluid toxic. În timp ce Gamaliel este cupa, Samael este elixirul iar următoarea qliphă, A'arab Zaraq, este locul unde magicianul simte efectul. Consumarea otrăvii este un ritual decisiv de trecere făcând tranziția dintr-o stare la cealaltă. Printre anumite triburi primitive și culturi shamanice, mușcătura unui șarpe veninos a fost asociată cu inițierea (uneori în formele mai drastice cauzează moartea inițiatului). Mai comun, totuși, este golirea de către inițiat a unei cupe ce conține o formă de halucinogen. Veninul lui Samael cauzează o moarte inițiatică a personalității lumești a magicianului. În locul său, adevărata voință va fi eliberată corespunzând cu Bestia și Thagirion.

Samael este qlipha trișorului. Trișorul este caracterul mitologic ce transmite atât înțelepciune cât și nebunie. Zeul nordic Loke are calitățile unui trișor fiind înțelept și viclean, precum și cauza multor probleme. În miturile indienilor nord-americani, coiotul este deseori un astfel de caracter.

Trișorul poate fi un aducător de cultură ce împărtășește abilități și obiecte ce pot fi atât binecuvântări cât și blesteme. Un bun exemplu este focul ce poate aduce căldură, dar care poate să și ardă. Inițierea simbolică în misterele focului aparține inițierii în Calea Stângă și deci, de asemenea, qliphei Samael. Magicianul face un jurământ la acest nivel și obține controlul asupra șarpelui Kundalini, „energiei vitale", și focului interior. Inițierea magică întunecată este un proces care poate fi dureros deoarece dă peste cap vechi concepții. Magicianul își dezvoltă identitatea magică în Samael și poate vedea lumea cu alți ochi. Concepțiile care sunt desființate de otrava lui Samael se vor ridica într-o nouă formă mai pură atunci când magicianul ajunge la lumile mai superioare. Demonul cu întruchiparea de păun, Adramelech, cel ce corespunde cu individualitatea, frumusețea și clarviziunea, conduce Samael. Magicianul abandonează barierele etice ce l-au oprit din împlinirea magică. Valorile etice sunt înlocuite cu valori estetice. Samael otrăvește barierele morale ce reprimă autocrearea artistică a magicianului.

A'ARAB ZARAQ

A'arab Zaraq este cel mai îndepărtat nivel astral al părții întunecate al copacului qabalistic. Netzach este rivalul sephirothic al acestei qliphe. Netzach semnifică victorie, iar victoria este un aspect central și pentru antipolul ei întunecat. A'arab Zaraq reprezintă bătălia, iar forțele sale sunt invocate de magician pentru victoriile în bătăliile vieții. Zei războinici, precum Odin și Baal, în forma lor demonică sunt asociați cu această sferă. În Qabalah, Baal este văzut ca fiind demonul conducător în A'arab Zaraq.

Simbolul lui Netzach este porumbelul alb, ce corespunde cu iubire, puritate și pace. Corbul este simbolul lui A'arab Zaraq. A'arab Zaraq înseamnă „Corbii Dispersiei". Corbul este rivalul negru al porumbelului și reprezintă război și furtună, dar de asemenea pasiune, păcat și înțelepciune interzisă. Trăiește de pe urma morților câmpului de luptă și este un spirit liber al morții. Corbul este de asemenea pasărea vorbitoare ce aduce mesaje și profeții, conștiința liberă a magicianului, împrăștiindu-se precum corbii lui Odin pentru a aduce cunoaștere și înțelepciune.

Corbul corespunde cu sufletul magicianului atunci când zboară în extaz, rezultatul întâlnirii dintre viață și moarte ce are loc în inițierea qliphothică. Trecând printr-o moarte simbolică, magicianul nu se mai teme de moarte, și în același timp învață cum să trăiască. Această „inițiere a morții" începe în această qliphă și este împlinită de iluminarea din Thagirion. Corbul zboară prin marea neagră a coșmarurilor care este Paroketh, voalul ce separă planul astral de planul mental. A'arab Zaraq este ultima lume a planului astral.

Aceasta este sfera emoțiilor întunecate. Aici putem găsi furtuni ale sentimentelor interzise și instincte obscure. Magicianul întâlnește expresii explozive creative. A'arab Zaraq este asociată cu arta și muzica. Aceasta este sfera romanticului și poetului Sturm und Drang. Magicianul poate fi eliminat dacă nu este concentrat asupra scopului de a ajunge la qlipha Thagirion și dacă nu urmărește drumul corbului la Soarele Negru.

În A'arab Zaraq magicianul trece printr-un botez. Porumbelul din Netzach apare în botezul lui Isus, sau a altor adepți ai tradiției luminii, dar în baptismului magicianului Căii Stângi apare corbul. În A'arab Zaraq apare un potop ce înecă vechea lume pentru ca o nouă lume să poată fi creată. Magicianul trece prin faza alchimică Nigredo unde părăsește vechea lume. După „botezul negru" magicianul, similar cu un pelerin în Calea Stângă, lasă totul în urmă ce nu este în cadrul căii. A'arab Zaraq este pasărea ce lasă oul în urmă să zboare către Thagirion și către nivelul mental. Hermann Hesse descrie acest proces în cartea sa, „Demian":

„Pasărea sparge oul. Oul este lumea. Pentru a fi născut trebuie distrusă o lume. Pasărea zboară către Dumnezeu. Dumnezeu este Abraxas."

Venus cea albă și pură aparține de Netzach, iar Venus cea Neagră corespunde cu A'arab Zaraq. Venus cea Neagră este numită *Venus Illegitima* și este zeița perversiunilor. Iubirea ei este sterilă la nivelul lumesc, dar fertilă în magician și în nivelurile superioare. Prin ea, magicianul poate fi născut în lumile superioare. Magicianul este născut ca propriul său copil și devine una cu sinele superior sau *„Daemon". Venus Illegitima* este mama acestui Daemon. Ființe demonice sunt create de uniunea sexuală dintre ființe pământești și spirituale. Nephilimii din biblie, bastarzii, au fost născuți în urma uniunii dintre fii cerului și fiicele pământului. Sinele superior sau Daemonul magicianului aparține nivelului următor.

THAGIRION

Al șaselea nivel qliphothic (sau al cincilea de la nivelurile de inițiere) este denumit Thagirion, ce semnifică dispută sau proces juridic. Aceasta poate fi interpretată în mai multe moduri, câteodată ca procesul juridic religios în care Satan este procurorul lui Dumnezeu, sau ca locul unde judecata lui Dumnezeu și admninistrației sale a dreptății este localizată. Separat de numeroase interpretări mitologice, numele qliphei denotă natura antinomică ce lucrează împotriva legilor părții luminoase. Toate qliphele poartă nume peiorative deoarece acționează ca antiteze a ordinii prezente. Deoarece Sephirothul idealizează unitatea, latura întunecată semnifică dezbinare. Aceasta explică de asemenea și semnificația „disputei" în numele Thagirion.

Thagirion este qlipha centrală în *Ha-Han Ha-Hizon,* copacul qliphothic extern. Această qliphă este latura întunecată a lui Tiphareth în Sephiroth. Ambele sfere corespund cu copilul sau cu progenitura, iar Tiphareth este asociată cu Cristos și cu caracterele Mesianice în timp ce Thagirion este asociat cu Antihristul și cu Bestia 666. Primele caractere propovăduiesc mântuirea prin ele (Isus explică în Biblie că el este singura cale de mântuire), ceva ce este pus la îndoială de cele din urmă ce subliniază posibilitatea omului să se salveze singur. Tiphareth și Thagirion sunt amândouă asociate cu diferite caractere umane ce canalizează forța de la acest nivel, precum Dodhisatvas, maeștri secreți sau profeți. Deoarece acest nivel este sfera centrală a Copacului, cei ce sunt la acest nivel sunt capabili să mediteze între lumile de deasupra și lumile de jos. Personalități puternice pot fi asociate cu oricare dintre cele două niveluri depinzând de preferințele majorității: pentru un musulman, Mohamed este un caracter Tiphareth (desigur musulmanii nu folosesc acest simbolism), în timp ce el este văzut de unii creștini ca Antihristul, și deci un caracter Thagirion. În primele etape ale carierei

sale, Hitler era văzut ca un mesia ce salvează Germania. Atunci, a asumat un caracter Tiphareth. Dar, după război era văzut ca Bestia personificată, iar acum este unul dintre cele mai populare caractere ce îl personifică pe Antihrist. Nero, Genghis Khan, Attila și mulți alți oameni puternici au fost numiți antihrihriști și erau caractere pe care lumea proiecta umbra. Filozofi și mistici precum Nietzsche, Crowley și Gurdieff au fost, în mai multe cazuri, conectați cu Thagirion deoarece ei au spus că omul se poate salva singur, și au folosit o limbă simbolică ce avea legătură cu Thagirion. Un individ poate canaliza Thagirion și să fie o voce pentru cunoștințele laturii întunecate.

Pentru toți adepții, acest nivel înseamnă iluminare. Atât Tiphareth și Thagirion aparțin sferei solare, sau nivelului mental, iar aici magicianul vine în contact cu sinele superior (sau sinele inferior depinzând de felul în care este ținută harta). Magicianul își întâlnește Daemonul care, în partea luminoasă, ia forma Îngerului Păzitor, un termen inspirat de „magia sfântă" a lui Abramelin. În partea întunecată, Daemonul ia forma Bestiei. Latura luminoasă este caracterizată de iluminare intelectuală, în timp ce partea întunecată conduce la o iluminare instinctivă în care forța, viziunea și acțiunea sunt unite. În partea luminoasă, adeptul atinge o distanță intelectuală față de aici și acum, în timp ce partea întunecată conduce spre o prezență completă în aici și acum.

În unele niveluri ale căii inițiatice laturile întunecată și luminoasă sunt unite și, la nivelul solar, magicianul poate experimenta unitatea dintre Îngerul Păzitor și Bestia. Daemonul magicianului unește atât lumina și întunericul din interior, precum zeul gnostic Abraxas, ce este asociat cu acest nivel.

În Alchimie, aici se atinge statutul de diamant galben, numit Citrinitas. Sfera solară corespunde de asemenea cu topazul și aurul în Alchimie (Kether-Thaumiel sunt reprezentate de aur într-o formă roșie, superioară). Mulți adepți au parte de trăiri puternice de poftă când ating sfera soarelui. Aici devin una cu scopurile și idealurile pentru care s-au străduit. Adeptul trăiește o împlinire în toată ființa lui sau în Sine, așa cum este numit în terminologia psihologică. Acesta este Raiul pentru cei religioși (sau Iadul pentru cei ce s-ar duce acolo), niveul Boddhi sau Satori în misticismul oriental. Pentru magicienii Căii Stângi, ascensiunea la acest nivel duce la un sentiment de putere totală, dar nu într-o formă naivă și iluzorie ce poate fi trăită acum și din nou la nivelurile trecute. Pentru magicianul Căii Drepte, se ridică un sentiment de totală benevolență. Amândouă stări sunt prea suficiente și au devenit o capcană pentru numeroși călători spirituali. Nivelul soarelui și nivelul mental sunt doar la jumătatea drumului inițiatic. Această sferă, în terminologie simplă, poate fi desemnată ca un nivel în care adeptul trăiește „totul despre el" la capacitate maximă și experimentează toată ființa sa cu laturile distructive și creatoare în balanță. Dar, dincolo de acest nivel încep nivelurile superioare; sfera stelară, sau steaua transcedentală, ce poate fi numită un nivel în care adeptul devine „mai mult decât el" este nivelul în care se străduiește magicianul asiduu.

Tiphareth corespunde cu soarele în forma sa luminoasă, în timp ce Thagirion corespunde cu Soarele Negru. Soarele Negru reprezintă soarele în forma sa interioară, unde strălucește în interiorul omului și în lumile qliphothice, asunse. Soarele comun este soarele extern ce luminează peste lumea obișnuită. Soarele Negru corespunde cu zeul Set din mitologia egipteană, în timp ce soarele obișnuit corespunde cu fratele său geamăn, Horus. În mitologia Nordică, Balder este asociat ocazional cu soarele obișnuit, în timp ce Soarele Negru corespunde fie cu Loke sau cu fratele orb al lui Balder, Hoder. Se pot găsi aspecte de ale lui Hoder ce sugerează că este o formă de Odin, iar Odin este de asemenea asociat cu Soarele Negru. Thagirion este soarele laturii întunecate, ce poate fi interpretat

ca fiind soarele lumii de jos, care în mituri este personificat de Balder în Hel, Ra în Amenti sau de alți zei solari în regatul morții.

Soarele este simbolul sinelui împlinit, sau sinelui, ce poate atinge conștiința și iluminarea doar în lumea de jos. Înainte ca omul să-și confruntat propria moarte și aspectele mai întunecate, trăia rupt de multe părți din el. Fiind față în față cu moartea și intrând pe calea întunecată omul poate atinge iluminarea și cunoașterea absolută despre el. Aceasta este ilustrată de zeul egiptean Khepera ce încarnează principiul existenței și devenirii. Khepera poartă soarele în lumea de jos unde este renăscut ca propria progenitură. Soarele ce îl poartă reprezintă Sinele lui, și doar în lumea de jos poate un zeu să se creeze. Într-un vechi text egiptean, Khepera spune: „Eu sunt Khepera, cel ce s-a creat".

Soarele Negru, sau principiul Thagirion, nu este doar soarele din lumea de jos, ci și o forță ce are o relație mai independentă cu sinele. Soarele Negru este un principiu ce strălucește în Sine în timpul călătoriei în subconștient. Soarele Negru este soarele interior sau central ce generează iluminare și forța divină în om. De asemenea, putem găsi descrieri unui Soare Negru extern. În acest caz, discutăm legende despre o lume în interiorul pământului: o lume ce este iluminată de prorpiul soare, numit „Soarele Negru". Aceste legende au fost recreate de scriitorul ezoteric Sir Bulwer Lytton în poveștile sale despre Vril, ce arată un popor ce trăiește în interiorul pământului și se află în posesia unei forțe numită Vril. Altă speculație în ceea ce privește un Soare Negru extern susține că este un Soare Negru în mijlocul universului, sau alternativ în centrul galaxiei noastre, Calea Lactee, ce radiază prin univers cu o lumină care, pentru om, este percepută ca un întuneric gol. Se spune că generează materia întunecată ce umple universul.

Soarele Negru este generatorul din spatele forțelor ce în texte oculte sunt numite Vril, Od, Kundalini sau forța Dragonului. Thagirion și Soarele Negru pot fi descrise ca principii ce canalizează acele forțe ale haosului din afara universului, ce ajung în univers atât ca forțe dătătoare de viață cât și ca forțe aducătoare de moarte. Thagirion corespunde cu Bestia din Cartea Revelației. Această forță poate fi găsită în vechea mitologie nordică ca fiind lupul Fenriz, și Thagirion este condusă de demonul Belphegor în Qabalah goetică. Zeul încornorat în cele multe forme ale sale este o personificare a energiei solare ce pulsează din Thagirion. Demonul solar Sorath își are originea în Thagirion și are aceeași valoare numerică precum Bestia Apocalipsei, adică 666. Numărul 666 este numărul Soarelui Negru și poartă cheia formulei Shemhamforash și numărului 72, și corespund amândouă numelui secret al lui Dumnezeu și a celor 72 de demoni ai magiei Goetice.

GOLACHAB

Golachab este cea mai brutală dintre sferele qliphothice. Numele acestei qliphe este relevator pentru natura acestei sfere: „incendiatorii", „înflăcărații", „vulcanii" sau „cei ce ard în flăcări". Conform anumitor teorii, aceasta este reflexia lui Geburah, sephira din care s-a născut Qliphothul. Geburah este forța imperativă și represivă care în mituri este comparată cu focurile Iadului. Geburah este mânia lui Dumnezeu ce inspiră frică în cei pioși. Este aspectul sever al lui Dumnezeu și al Copacului Vieții. Unii susțin că forțele Qliphothului sunt o pedeapsă de la Dumnezeu. Qliphothul este haosul și bântuirea pe care Dumnezeu le trimite omului nesupus. Cum a fost menționat mai sus, mulți qabaliști susțin că furia lui Dumnezeu a creat o spărtură în Creație, iar mânia ce a pătruns a cauzat formarea Qliphothului. Cea mai comună teorie cu privire la Geburah și Golachab este aceea că Pomul Vieții este format dintr-un echilibru dintre mila lui Dumnezeu (sephira Chesed, numită și Gedulah) și severitatea lui (Geburah). Laturile întunecate ale acestor sephire conțin aceste funcții într-o formă dezechilibrată. Antipolul dezechilibrat al lui Chesed corespunde cu lipsa de restrângere, iar latura întunecată a lui Geburah corespunde cu lipsa de milă.

Golachab aparține planului mental și este unul din cei doi poli prin care operează Thagirion. Thagirion reprezintă Sinele și iluminarea întunecată. Thagirion este personalitatea totală, sau Sinele, ce operează în existență printr-o cooperare completă între forță, viziune și acțiune. Cei doi poli ai planului mental sunt plăcerea și suferința. Factorul plăcerii aparține lui Chesed, suferința lui Geburah. Ei sunt aranjați într-o structură specială și adoptă anumite principii, cum ar fi mila lui Dumnezeu și severitatea. Sephirtohul operează într-un cosmos ordonat ce este ilustrat de Copacul Vieții. Omologii qliphothici ai plăcerii și suferinței nu există în aceste structuri, dar operează în haos. Aici se schimbă în mod general, iar plăcerea trece în suferință și suferința devine plăcere. Putem găsi în aceste două sfere o formă de complex sado-masochist în care reprezintă simultan plăcerea și suferința, atracție și repulsie, sexul și moartea. Aceste două qliphe sunt conduse de demoni patroni ce sunt deseori asociați, adică Astaroth și Asmodeus; cei doi demoni centrali ai doctrinei satanice originale. Asmodeus conduce Golachab. Asmodeus, al 32-lea demon Goetic, apare în numeroase grimoare și în literatura apocrifă. Este numit „Samael cel Negru" și este fiul lui, sau un aspect al lui Samael.

Golachab și Asmodeus reprezintă focul violent, revoluția și rebeliunea. Această qliphă corespunde cu Marte, planeta războiului. Asmodeus rupe legături conjugale și inspiră promiscuitate. Magicianul ce atinge această qliphă învață cum să controleze și să inverseze experiențele de plăcere și suferință într-un mod care rupe structurile sephirothice. Golachab este asociată cu forțe extrem de violente și periculoase, și cele mai brutale ritualuri de blestemare vin din această sferă. Adepții ce lucrează cu Golachab pot folosi anumite ceremonii ce implică focul: mâncatul sau mersul pe cărbuni încinși, sau ritualuri speciale de sado-masochism pentru a contacta forțele acestei qliphe.

GHA'AGSHEBLAH

Gha'agsheblah este cea mai înaltă qliphă dintre cele ce se află sub triada superioară. Gha'agsheblah este forța ce conduce toate sferele qliphothice ce se află sub Abis. Cea mai înaltă triadă corespunde ideilor și conștiinței divine. Cele șapte niveluri de jos corespund cu grade diferite de concretizare a ideilor. Atât Gha'agsheblah cât și omologul luminos sunt asociate cu Demiurgul, creatorul ce dă formă lumii. Cele șapte lumi de sub triadă pot fi comparate cu cele șapte zile în care Dumnezeu a creat lumea, conform bibliei. Actul Creației apare ca un impuls în Chokmah primind o formă negativă în Binah. Binah garantează spațiul pentru ca ceva să fie creat, similar cu topirea unui metal într-un mulaj. Chesed este principiul ce umple forma așadar creează o existență pozitivă. Deci Chesed face impulsul din Chokmah concret și acționează ca Chokmah, dar la un nivel concret. În triada superioară, toate principiile sunt doar potențiale și nu idei veritabile.

Atunci când adeptul întâlnește Gha'agsheblah, este inițiată prepararea pentru părăsirea nivelurilor concrete și călătoria în esența absolută a universului ce este găsită în cea mai înaltă triadă. Gha'agsheblah reprezintă forțele ce testează adeptul înainte de începerea călătoriei în Abis. Gha'agsheblah dezbracă complet adeptul înaintea Abisului și a triadei superioare a Qliphothului. În folclorul sumerian al coborârii zeiței Inanna în lumea de jos, ea trece șapte porți pentru a ajunge la tronul surorii ei, Ereshkigal. La fiecare poartă ea este forțată să înlăture un articol de îmbrăcăminte până când ajunge goală. Îmbrăcămintea corespunde cu cele șapte atribute ale vieții pe care trebuie să le lase în urmă pentru a sta față în față cu moartea. Cele șapte qliphe din spatele Abisului reprezintă cele șapte porți ale lumii de jos. Gamaliel înlătură atributele lui Yesod, Samael pe cele ale lui Hod și tot așa, până când magicianul stă gol în fața Abisului. Forțele qliphothice distrug învelișurile materiale, atributele, iluziile ce sunt obstacole în întâlnirea întunericului și celei mai superioare înțelepciuni. Gha'agsheblah înlătură ultimul strat de îmbrăcăminte și ghidează adeptul către Abis și către domeniile cele mai profunde ale lumii de jos.

Gha'agsheblah reprezintă nivelurile superioare ale misticismului erotic. În acest nivel, suferința și plăcerea sunt transcedentate și se schimbă una pe cealaltă într-o energie extatică ce se află dincolo de polaritatea dintre atracție și repulsie. Adeptul se duce dincolo de orice diferență dintre plăcere și suferință. Energia morții, Thanatos, este transformată în energia vieții, Eros, iar goliciunea Abisului este umplută cu energia ce dă posibilitatea unei renașteri metafizice în ceața morții.

Demonul Astaroth conduce Gha'agsheblah. Astaroth este de asemenea numit Ashtaroth, sau Astarte, iar la început a fost o zeiță semitică a fertilității și războiului, echivalentă cu Ishtar printre babilonieni și Inanna printre sumerieni. În textele goetice, Astaroth este numită Venus impură a sirienilor cu sâni de femeie, dar cu cap de măgar sau de bou. În Goetia, Astaroth este al 29-lea demon și se află în posesia unei înțelepciuni imense. Astaroth poate da informații cu privire la trecut, prezent și viitor și poate arăta toate secretele. Astaroth a fost unul dintre cei mai importanți Îngeri Decăzuți ce au fost aruncați în Abis iar Astaroth poate spune adeptului despre căderea îngerilor, și motivul din spatele propriei căderi.

ABISUL

Între nivelul divin și sferele inferioare se găsește un Abis. În tradiția luminii acesta poate fi conectat cu o pantă enormă ce conduce la partea întunecată. În această parte Abisul nu există în aceeași manieră. Adeptul luminii ce eșuează în încercarea de a ajunge la triada divină cade în Abis și poate deveni o victimă a forțelor haosului ce locuiesc aici. Din perspectiva părții întunecate, totuși, Abisul poate însemna un râu ce separă cel mai întunecat centru al lumii de jos de părțile înconjurătoare.

În Qabalah, Abisul este numit „Masak Mavdil". În Abis și în râul său întunecat se află toți adepții ce au eșuat, înecați. Prin trecerea Abisului, forma limitată, veche a magicianului moare. Toate atributele ce au determinat viața și voința adeptului au fost lăsate în spate. Adeptul este transformat în Abis. Forțele întunericului înlătură toate limitările ce reține sufletul magicianului de a deveni divin. După Abis, sufletul devine ca un diamant negru ce duce în el toate culorile vieții.

Fizic, Abisul corespunde cu gâtul și cu partea din spate unde coloana trece în creier. Aici putem găsi chakra Vishuddi, care este comparată cu un lotus albastru cu 16 petale. Ființe și entități precum Abbadon (Îngerul Abisului) și Choronzon se găsesc în Abis. Ei consumă părți din Sinele vechi și limitat pe care magicianul le lasă să moară în Abis.

SATARIEL

Satariel este prima qliphă după Abis. Adeptul intră în Satariel renăscut și botezat în apa neagră a acestuia. Satariel este partea întunecată a lui Binah, iar aceste lumi sunt în strânsă legătură deoarece Binah este deja o forță întunecată ce acționează pe partea stângă a Pomului Vieții. Diferența este că Satariel nu face parte dintr-o ordine a luminii a Copacului Vieții, ci face parte din Sitra Ahra și din „partea cealaltă". Atât Binah cât și Satariel corespund cu întunecatul și misteriosul. Ele reprezintă principiile care poartă toate răspunsurile în interior, dar acestea se află ascunse în întuneric. Satariel este cea care ține secret și ascunde. Întunericul care este creat în Binah acționează ca o formă negativă din care Creația își capătă forma. Binah și Satariel reprezintă timpul și destinul și sunt asociate cu zeițele destinului, cum ar fi țesătoarele din Grecia antică sau din mitologia nordică. Cele trei țesătoare din Grecia antică sunt Clotho, Lachesis și Atropos, iar sarcina lor este să învârtă ghemul și să taie firul vieții al fiecărui om. Clotho ține furca și are putere asupra nașterii. Lachesis are putere asupra evenimentelor din timpul vieții, iar Atropos, care poartă un voal negru, taie firul ce determină moartea. În aceeași manieră, cele trei țesătoare din mitologia nordică Urd, Verdandi și Skuld corespund cu nașterea și trecutul, viața și prezentul, și, în final, moartea și viitorul. Lilith are reședința originală în Satariel dar, similar cu zeițele destinului, acționează în nivelurile astrale unde țese ca un păianjen firele destinului. Binah și Satariel corespund cu zeii timpului, Chronos și Saturn, cei ce execută ritmul sorții prin mișcările lunii la nivelurile inferioare. Zeița indiană Kali are putere asupra timpului, iar ea corespunde de asemenea cu Binah și Satariel.

Când adeptul ajunge la Satariel este făcut un pas final în nivelul divin. Pentru adeptul laturii întunecate, Satariel este locul unde intră în centrul lumii de jos pentru a-i întâlni conducătorul. Adeptul îi va întâlni pe Ereshkigal, Hel, Hades, Lucifer, Satan sau alte caractere ce sunt asociate cu părțile cele mai profunde ale lumii de jos. La început, după intrarea în Satariel, adeptul bâjbâie într-un întuneric deplin. O experiență comună ce caracterizează Satariel este aceea de sentiment de rătăcire prin labirinturi lungi și întunecate. Demonii lui Satariel sunt asociați cu absurdități, delir, confuzie și mistere. Lucifuge conduce aici și nu trebuie confundat cu Lucifer. Lucifuge evită lumina, în timp ce Lucifer este aducătorul de lumină. Lucifuge conduce adeptul prin labirinturile întunecate din Satariel către ultimele niveluri ale Qliphothului. În întunericul din Satariel se poate trăi experiența respirației marelui dragon, Tehom. În tuneluri, se pot auzi ecouri ale unor sunete ciudate ce provin dincolo de limitele universului. La cel mai întunecat punct, întunericul se aprinde și devine lumină. Adeptul experimentează cum ochiul atotvăzător al dragonului este deschis. În această etapă adeptul obține viziune clară iar al treilea ochi începe să se deschidă. Ochiul este numit ochiul lui Lucifer, Shiva sau Odin. În vechile mistere grecești, această experiență a fost numită Drakon, ce înseamnă „a vedea”.

GHAGIEL

Ghagiel este ultima qliphă înainte de Thaumiel și este forța activă a părții întunecate. Ghagiel este asociat cu zeii falici și vietăți precum Diavolul în cea mai masculină formă, sau zeul Priapos cu falusul său roșu. Ghagiel corespunde cu Shiva în forma sa falică atunci când puterea falusului său cauzează deschiderea celui de-al treilea ochi pentru ca universul să fie distrus și recreat în același moment. Dacă Satariel este tronul zeiței întunecate, Ghagiel este tronul zeului întunecat. Beelzebuth, care este prințul demonilor, conduce Ghagiel. Numele său este interpetat ca „lordul muștelor”, dar descoperirile arheologice ne spun că Beelzebuth a fost la început un zeu fenician numit Beelsebel, ce însemna „lordul lorzilor”.

Când se ajunge la Ghagiel adeptul devine magician în cel mai profund sens al cuvântului. Magia este arta voinței, iar acesta este centrul voinței. Acesta este un nivel activ ce este reprezentat de bagheta magicianului. Bagheta este o copie a axei lumii în jurul căreia se învârte universul. Zeul masculin al cerului, ce poate fi găsit în multe religii, corespunde acestei axe, iar el este cel ce creează și susține lumea și ordinea ei. Axa lumii este falusul zeului. Ghagiel, condus de Beelzebuth, reprezintă forțele apocalipsei ce cauzează ruperea baghetei și distrugerea acesteia. Lordul muștelor se hrănește din vechea lume, precum muștele consumă un cadavru. Din cenușa vechii lumi, magicianul recreează universul ridicând bagheta și devenind axa lumii în jurul căreia se învârte un nou univers.

THAUMIEL

Scopul Căii Stângi, conform căii alchimice – qliphothice, este de a ajunge la cea mai depărtată sferă întunecată, Thaumiel. Qlipha Thaumiel înseamnă „gemenii" sau „zeii gemeni" și este reprezentată de doi prinți, Satan și Moloch. Ei corespund unei polarități și dualități extreme inerentă într-un singur principiu. Ca o față Janus, cei doi demoni privesc în direcții opuse. Unul privește spre ceea ce a fost, creația împotriva căreia s-a revoltat magicianul și din care s-a emancipat. Celălalt privește spre viitor și lumile pe care magicianul – acum ca un zeu – este capabil să le creeze. Satan este „oponentul", sau rebelul împotriva Creației și acelor structuri ce leagă existența și limitează magicianul. Moloch înseamnă „rege" sau „lord", fiind cel ce creează și conduce noi lumi. Aceste două principii de „conducător" și „rebel" sunt unite în Thaumiel. Ei sunt la fiecare capăt al găurii negre ce se deschide atunci când magicianul atinge Thaumiel. Satan distruge universul A, în care magicianul este o creație, iar Moloch deschide universul B, în care magicianul este un creator. Aceste mistere sunt considerate atât de revoluționare și dificil de înțeles încât adeptul se ocupă de ele în mod exclusiv în timpul nivelurilor superioare de inițiere.

Diviziunea lui Thaumiel este motivul pentru care numărul Qliphothului este 11, iar formula sa este AA=*Adamas Ater*, „Diamantul Negru". Numerologic, numerele 1-10 sau 10-1, reprezintă unitatea dintre om și Dumnezeu, sfârșitul și începutul. Șarpele mușcându-și propria coadă simbolizează aceasta. Atunci când magicianul progresează conform nivelurilor qabalistice, Kether, cel mai înalt principiu, este atins în ultima fază. La Kether 10 și 1 au fost unite iar cercul s-a închis; adeptul luminii și-a atins scopul și a devenit una cu Dumnezeu. Adeptul întunericului atinge și el acest nivel, dar poate alege să mai facă un pas important. Prin Thaumiel este deschis un alt nivel, al 11-lea: o gaură neagră ce devine o poartă spre un alt univers. Adeptul se eliberează complet de Dumnezeu și de vechea creație și devine un creator. În loc să devină una cu Dumnezeu, magicianul devine un zeu însuși prin al 11-lea nivel. Acesta este scopul final și esența Căii Stângi.

Tradiția Căii Stângi din occident și cea din orient, vamachara, au același scop. Yoga obișnuită a Căii Drepte se străduiește – la fel ca misticismul tradiției luminii vestice – să atingă unitatea și să se topească cu divinitatea. În tantra, Calea Dreaptă are același scop. Julius Evola în „Yoga Puterii" explică diferența dintre Calea Dreaptă și Calea Stângă:

„Este o diferență semnificativă între cele două căi tantrice, cea pe latura dreaptă și cea pe latura stângă (amândouă se află sub aegisul lui Shiva). În prima, adeptul întotdeauna simte pe cineva superior lui, chiar și la cel mai înalt nivel de realizare. În a doua, el devine conducătorul suprem (chakravartin=conducătorul lumii)."

Calea Stângă ia un pas decisiv mai departe decât Calea Dreaptă. Acesta reprezintă misticismul în jurul numărului 11 și formula AA. Calea Dreaptă conduce către unitate cu Dumnezeu, în timp ce Stânga merge dincolo de Dumnezeu. Calea Dreaptă conduce către un final, un scop etern, o concluzie, în timp ce scopul Căii Stângi este să ajungă la un nou început. Cele două căi au fost comparate cu cele două metode în care se poate urma cursul unui râu. Calea Dreaptă urmează râul către mare, în timp ce Calea Stângă merge împotriva curentului înapoi la izvor. Calea Stângă merge înapoi și împotriva curentului. Atunci când magicianul ajunge la izvor are posibilitatea să schimbe direcția râului și să creeze un nou râu. Alt aspect important al Căii Stângi, atât în occident cât și în

orient, este importanța zeiței întunecate; Lilith și Kali sunt mamele, iar pântecul lor este sursa către care magicianul se străduiește pentru a fi renăscut ca propriul lui copil și ca propriul lui creator. Diferența dintre scopul Căii Drepte și scopul Căii Stângi este același atât în orient cât și în occident. În occident, cea mai superioară sferă a luminii este Kether, „Coroana", iar aici individul atinge unitatea cu Dumnezeu. În orient, nivelul culminant este Sahasrara; în acest stadiu adeptul ajunge la Samadhi, ce înseamnă „unitate cu Dumnezeu" și este o unitate cu divinul. Această etapă corespunde numerologic cu 10. Acest stadiu are ca simbol diamantul: cea mai pură și cea mai dură formă de carbon, fundația vieții. În cartea sa „777", Aleister Crowley scrie, în ceea ce privește sfera Kether și numărul 10, „Diamantul este de un alb strălucitor; este carbon pur, fundația structurii vieții." Adeptul Căii Stângi experimentează și el acest nivel, dar are posibilitatea, prin practica magică, să mai facă un pas (1 dincolo de 10, 11, ce corespunde cu pasul prin poarta 0). Acest pas este secretul din spatele diviziunii lui Thaumiel și a celor demoni gemeni, Satan și Moloch. Pasul dincolo de Kether și Sahasrara este simbolizat de diamantul negru (Adamas Ater). Crowley descrie diamantul negru în „777" atunci când reflectă asupra numărului 0: „Este invizibil dar totuși conține lumină și structură proprie." Diamantul negru reprezintă libertatea supremă a Căii Stângi prin acest pas în plus față de Calea Dreaptă. Julius Evola descrie cum această idee există în Calea Stângă tantrică:

„Aspectul creator și productiv al procesului cosmic este atribuit Căii Drepte, albului, și a celor două zeițe Uma și Gauri (în care Shakti apare ca Prakashatmika, cea care este lumină și manifestare). Al doilea aspect, acela al conversiei și al întoarcerii (exitus, reditus), este atribuit Căii Stângi, negrului, și de zeițele întunecate și distructive Durga și Kali. Așadar, conform lui Mahakala-Tantra, atunci când Căile Dreaptă și Stângă sunt în echilibru experimentăm samsara, dar atunci când Calea Stângă răzbate, găsim eliberarea."

Când adeptul Căii Stângi face pasul în Sahasrara, atinge o stare dincolo de Samadhi, care este numită Kaivalya. Adepții Căii Drepte vor să atingă Samadhi, dar adepții Căii Stângi caută Kaivalya. Kaivalya este o stare ce corespunde cu diamantul negru la care magicianul ajunge atunci când atinge Thaumiel. Aici adeptul dobândește o stare de individualitate absolută și divinitate. În loc să devină una cu Dumnezeu, aici adeptul devine Dumnezeu. Aceasta este o stare a transei totale și a prezenței absolute a Sinelui. Adeptul are potențialul de a ridica un nou univers. Pentru a atinge acest stadiu adeptul trebuie să deschidă o chakra dincolo de Sahasrara. Se numește Sunya, sau Shunya, și corespunde cu Thaumiel și cu gaura neagră. Acest nivel este descris în *Aghora: Kundalini* de Robert Svoboda:

„În starea Sunya toate numele și formele dispar, iar tu ești conștient de propria individualitate, altfel rămâne doar vidul. Totul în univers este conținut în Sunya, în forme nemanifestate; nu le mai poți percepe. Deși oamenii vor numi Stadiul Sunya ca fiind Vidul, el nu este gol, este plin."

Posibilitatea deschiderii chakrei negre apare după ce magicianul a îndeplinit o deschidere completă a chakrei Ajna și al celui de-al treilea ochi. Chakra Ajna este o formă inferioară a Sunyei în corp. Sunya este al treilea ochi (ochiul lui Lucifer sau lui Shiva) într-o formă superioară, rezervată pentru adepții cei mai avansați ai Căii Stângi. Odată cu activarea chakrei Ajna, adeptul trebuie să ia o decizie finală: să devină una cu Dumnezeu în Sahasrara și să fie dezintegrat, sau să încerce pasul măreț și dificil prin Sunya și să devină un zeu. Nici Sahasrara și nici Sunya nu sunt chakre propriu-zise. Omul are șase chakre principale, de la chakra din bază până la Ajna din cap. Cele trei chakra

inferioare sunt dominante în persoanele care sunt concentrate pe probleme lumești și pe instinctele primare. În persoanele spirituale chakrele superioare sunt dominante. Adepții Căii Drepte încearcă în principal să ridice energiile de la nivelurile inferioare la cele superioare într-un proces ce poate duce la iluminare la chakra Ajna, acolo unde adeptul realizează natura iluzorie a Sinelui și a universului. Ultimul scop al Căii Drepte este să facă pasul în afara Sahasrara, să atingă Samadhi ducând la dispariția Sinelui. Adeptul Căiii Stângi poate face un pas înapoi în sine în chakra Ajna și să găsească trei chakre ascunse în cap. Cele trei chakre secrete sunt Golata, Lalata și Lalana. Ele pot fi activate doar atunci când șarpele kundalini este activ iar chakra activează în forță. Doar atunci când chakra Ajna arde cu forța Kundalini adeptul poate găsi cele trei chakre secrete din spatele capului. Conform vamachara, aceste trei chakre pot fi deschise doar cu binecuvântarea lui Kali. Chakrele secrete pot face adeptul un zeu în carne și oase.

Așadar, sunt 3X3 chakre, trei care sunt secrete și sunt deschise doar de cei mai avansați adepți ai Căii Stângi. Următorul pas este la chakra Sahasrara, dar prin deschiderea chakrei Ajna și a chakrelor secrete adeptul poate face un pas dincolo de Sahasrara și de al zecelea nivel, la Sunya, cel de-al 11-lea nivel, pentru a crea noi lumi dincolo de Sunya. Pe cealaltă parte a găurii negre adeptul va găsi de asemenea lumina infinită ce a fost percepută în trecut ca întuneric. În loc de unitatea cu Dumnezeu, calea întunecată oferă o dualitate dinamică fiind cel mai important principiu. Unitatea este echivalentă cu extincția, în timp ce dualitatea dă viață și energie.

Când magicianul ajunge la Thaumiel, se găsește în miezul absolut. Thaumiel este ochiul Dragonului și tronul lui Lucifer. Magicianul poate sta aici pentru totdeauna, dar poate face și alegerea supremă. Toate scopurile religioase, filozofice și metafizice pot fi îndeplinite aici. Magicianul poate intra în Nirvana, să devină una cu întunericul sau cu pântecul lui Kali, dar este de asemenea posibil pentru magician să inverseze sfera Thaumiel și să devină una cu Dumnezeu. Magicianul poate reintra în nivelurile inferioare sau să facă un ultim pas afară din univers.

INVOCĂRILE QLIPHOTHICE

Cele patru invocări qliphothice care vor fi prezentate aici sunt direcționate către cele patru qliphe ce se găsesc sub Thagirion: Lilith, Gamaliel, Samael și A'arab Zaraq. Qliphele de deasupra lui Thagirion sunt prea abstracte pentru magician pentru a fi capabil să lucreze fără ghidare. Invocările sunt direcționate către demonii patroni ai qliphelor. Invocarea lui Naamah face o crăpătură în planul material și dă posibilitatea comunicării și contactului cu „partea cealaltă". Lucrul cu această qliphă poate de asemenea genera succes în chestiunile materiale. Invocarea lui Lilith dă apariția viselor, viziunilor și călătoriilor astrale. Lilith conduce Gamaliel, care este casa entităților Succubus și Incubus. Invocarea lui Adramalech duce magicianul în zone ale geniului său intelectual și în zonele limitelor rațiunii. Invocarea lui Baal poate trezi pasiuni erotice și forța războinicului.

Ceremoniile qliphothice trebuie să fie făcute în locuri părăsite ce pot trezi sentimentul sublim ce apare atunci când frumosul și îngrozitorul sunt combinate. Deșerturile, mlaștinile, munții, plajele pustii și pădurile sunt locuri potrivite. Magicianul poate de asemenea să facă ceremonii în cimitire, în case vechi părăsite sau în ruine. Desigur, un templu magic este o locație superbă pentru ceremonii qliphothice.

O stea cu 11 colțuri este desenată pe podea sau pusă pe altar. Magicianul aprinde 11 lumânări negre și tămâia qliphothică. Primul pas este acela de a direcționa pumnalul magic spre cele patru puncte cardinale cu scopul de a purifica zona. Apoi urmează o meditație de început. Gândurile trebuie să fie concentrate în partea de jos și din spate a creierului, „creierul reptilian". După meditație urmează citirea invocației. Ritualul poate fi intensificat când se adaugă deschiderea celor 7 porți. După toastul pentu demonii patroni ai punctelor cardinale, se va citi invocarea aleasă.

Tămâia qliphothică:

Mărăcine (Datura stramonium)

Măselariță (Hyoscyamus niger)

Ulei de ciulini (Carthamus Tinctorius)

Pelin (Artemisia vulgaris)

Omag (Aconitum napellus)

Părțile de tămâie sunt amestecate în mod egal. Dacă nu pot fi găsite toate ingredientele, una sau câteva pot fi folosite.

Este nevoie de o avertizare. Practicile qliphothice generează deseori efecte puternice și neconfortabile. Qliphothul a fost numit „excrementul universului" sau „fructele copacului morții". Este asociat cu anormalitatea și cu forțele haosului. Experiențele puternice de sex și moarte, plăcere și suferință sunt normale, așa cum sunt și alte trăiri paradoxale. Nu lucra cu Qliphothul dacă ești dezechilibrat fizic sau mental.

Deschiderea celor Șapte Porți

Magicianul trasează un cerc în jurul lui pe podea/pământ și stă în centrul acestuia. Pe jos sau pe altar se află o baghetă, un cuțit și o cupă. Detalii cu privire la aceste unelte pot fi studiate în capitolul despre chemarea demonilor conform *Grimorium Verum*. Magicianul începe prin a se înfățișa către est și prin a indica cu bagheta spre această direcție. Ritualul se va desfășura în sensul acelor de ceasornic pentru a urmări în mod simbolic călătoria soarelui în noapte spre nord.

Magicianul declară: *Deschid poarta răsăritului în est, și chem elemntul aerului în numele lui Amaymon.*

Magicianul se rotește către sud și declară: *Deschid poarta din miazăzi în sud, și chem elementul focului în numele lui Goap.*

Magicianul se mută către vest și declară: *Deschid poarta apusului, și chem elementul apei în numele lui Corson.*

Magicianul se rotește către nord și declară: *Deschid poarta nopții, și chem elementul pământului în numele lui Zimimay.*

Magicianul își întoarce privirea spre jos și îndreaptă bagheta spre pământ declarând: *Deschid poarta către lumea de jos în numele literii Mem, și chem elementul apei primordiale, sarea și culoarea ei neagră: în numele lui Lilith.*

Magicianul își îndreaptă privirea către sus și își îndreaptă bagheta spre cer și declară: *Deschid poarta către cer în numele literii Shin, și chem elementul focului primordial, culorile sale galbene și roșii, în numele lui Lucifer și al lui Samael.*

Magicianul ține bagheta la nivelul plexului și se concentrează asupra unui punct, unde ce este deasupra se întâlnește cu ce este jos și de unde provin și punctele cardinale, declarând: *Deschid poarta către lumea astrală în numele literii Aleph, și chem aerul primordial; culoarea sa albă, în numele lui Chiva și Sariel.*

Magicianul închide ochii și așteaptă ca forțele să ajungă. Apoi cupa este ridicată, umplută cu vin sau cu o băutură magică, iar forțele sunt salutate în ordinea în care au fost chemate. Magicianul ține cupa în fiecare direcție și declară: *Te salut (numele demonului) și îți ofer un toast.*

Dacă magicianul execută o invocare qliphothică, acum este timpul citirii ei. Ceremonia este încheiată cu un rămas bun forțelor și o închidere a porților prin direcționarea pumnalului în cele șapte direcții, dar în ordine inversă, începând de sus și sfârșind cu estul. Înainte de fiecare direcție magicianul declară: *Mergi în pace (numele demonului) și întoarce-te în locul de unde ai venit și vino din nou atunci când te voi chema.*

Invocarea lui Naamah

LEPACA NAAMAH AMA RUACH MASKIM ROSARAN

Naamah, fiică a inimii întunericului, vino din pântecul nopții. Apari în veșmântele tale înflăcărate și deschide-ți ochii spre ceea ce este ascuns. Deschide-ți noaptea aducând umbrele ce stau ascunse în necunoscut. Fie ca focurile negre să zboare deasupra graniței, și noi să gustăm din puterea și frumusețea ta.

O NAAMAH AGAB HAROMBRUB
NAAMAH BACARON LILITH
MARAG NAAMAH ARIOTH DEBAM
O NAAMAH PACHID LABISI

În splendoarea puterii tale sclipitoare, este reflectat spiritul lumii. Permite-ne trecerea prin oglindă și să devenim uniți în forța ta. O Naamah, fie ca stâlpii existenței să se prăbușească și lasă loc întunericului ce-l inspiri.

NAAMAH TURITEL MALKUTH ORGOSIL
KIPOKIS RUACH MEHKELBEC

Naamah, adu înapoi primordialul și învie sălbăticia. Tu ești vântul clar ce poate curăța sufletul nostru de minciuni. Prin tine se va dezlănțui adevărata putere. O Naamah trezește Dragonul ce se odihnește în pântecul tău pentru ca lumea să se renască în puterea lui.

LEPACA NAAMAH AMA RUCH THELI
HO DRAKON HO MEGAS

Invocarea lui Lilith

LEPACA LILITH RUACH BADAD ARIOTH SAMALO SCHED

Lilith, deschide-ți pântecul, deschide carapacea întunericului și vino din peștera visurilor întunecate. Lilith, lasă-ți sângele să curgă precum lava și fi forța prin care se ridică Dragonul.

OPUN LILITH AMA LAYIL NAAMAH
RIMOG ARIOTH LIROCHI LILITH

O Lilith, lumea este sedusă în îmbrățișarea ta iar acolo rămășițele tuturor veacurilor se pot întâlni în umbra cruzimii tale.

NAAMAH RIMOC ARIOTH LIROCHI LILITH

Lilith, cea care ții sceptrul și domini. Oferă-ne dominația și îndeplinirea visurilor noastre.

LEPACA LILITH RUACH ARIOTH NAAMAH SAMALO SCHED
HO DRAKON HO MEGAS

Invocarea lui Adramelech

LEPACA SAMAEL SEMELIN ADRAMELECH RUACH GONOGIN

Fie ca poarta întunecată să se deschidă și să elibereze puternicul păun întinzându-și aripile colorate în mândrie sfidător către zeii luminii. Permite deschiderea carapacelor infernului și eliberează otrava ce va fi ultima gustare a îngerilor rațiunii.

SAMAEL LUESAF KATOLIN MANTAN ADRAMELECH ABAHIN

Îl invocăm pe Adramelech pentru ca tu, în mândria ta, și în nebunia ta, ne vei elibera din închisoarea rațiunii. Deschide ușile grădinii nebuniei și creativității unde noi vom conduce. Acolo vom purta Diamantul Negru ca pe călăuza noastră pe cărările întunericului și umbrelor. O Adramelech, nebunia ta îți este înțelepciune, și este calea noastră spre lumile voinței și puterii. Este calea noastră spre Dragon.

SAMAEL SARAF ADONAI ADRAMELECH
NAGID DALEP NAGID DALEP SAMAEL

O Adramelech, ghidează-ne spre porțile negre ale lui Samael. Arată-ne calea prin porțile frumuseții și râsului pentru ca noi să sfidăm acele lumi și acele concepții pe care le-am cunoscut ca adevăr. O Adramelech, arată-ne adevărul, și arată-ne minciuna.

SARAF ADONAI SAMAEL
HO DRAKON HO MEGAS

Invocarea lui Baal

LEPACA A'ARAB ZARAQ DORAK SAMALO ZARAQ

Fie ca sferele întunericului să se deschidă pentru a elibera corbul dezintegrării, pentru a zbura peste pământurile dezolante. Fie ca umbrele să conducă, iar noaptea să-și deschidă fălcile pentru a elibera distrugătorul tuturor armatelor.

BAAL ROMERAK A'ARAB ZARAQ MILIOM BAAL REGINON

Fie ca fulgerul să crape cerul și să anunțe sosirea puterii. Fie ca fulgerul să distrugă podurile din spatele nostru. Fie ca tunetul să ardă în mințile inamicilor noștri ca un semnal al victoriei, triumful fulgerului și al corbului.

BAAL ROMERAK

Țipând în extazul victoriei, corbul zboară în semnul dragonului. Cerurile sunt făcute bucăți, și precum mormintele, carcasele întunericului se deschid.

A'ARAB ZARAQ MILIOM

Ochiul taifunului privește către moartea prezentului. Anihilarea vine în semn de libertate totală. Pumnalul răului taie în noapte.

BAAL REGINON

Călărind pe spatele Dragonului, urmăm zborul corbului prin ceruri.

LEPACA A'ARAB ZARAQ DORAK BAAL SAMALO ZARAQ
HO DRAKON HO MEGAS

TUNELURILE QLIPHOTHICE

Douăzeci și două de tuneluri, omoloage a celor 22 de tuneluri Sephirothice, trec prin cele zece lumi qliphothice. Tunelurile au fost cunoscute sub diferite nume, precum Schichirion, ce înseamnă „negru” sau Necheshiron, ce înseamnă „precum șarpele”. Numele tunelurilor ce sunt folosite sunt cele care au fost cel mai adesea întâlnite la ocultiștii contemporani de Cale Stângă, fiind publicate în 1977 în „Nightside of Eden”, scrisă de Kenneth Grant. Numele tunelurilor denotă de asemenea acele entități ce conduc tunelurile, în același mod în care Lilith și Samael sunt atât lumi cât și demoni. Căile și tunelurile corespund în mai multe moduri cu cărțile de Tarot și cu literele Ebraice. Kenneth Grant și-a bazat corespondențele pe Tarotul dezvoltat de Aleister Crowley. În acest sistem, Împăratul corespunde cu tunelul dintre Netzach (sau qlipha A'arab Zaraq) și Yesod (Gamaliel), în timp ce Steaua se găsește între Chokmah (Ghagiel) și Tiphareth (Thagirion). Sistemul ce îl prezint este bazat pe o așezare mai veche și mai tradițională în care cele două cărți își schimbă poziția între ele. Așadar, cărțile și căile urmează un tipar cronologic cu primele cărți în partea superioară și ultimele în partea inferioară.

Intrarea în tunelul Thantifaxath

Tunelul 22, între Lilith și Gamaliel

Acest tunel, sau în echivalentul său sephirothic, nu există în Copacul Vieții original dinainte de Cădere. Aceasta este calea spre nivelul material din planul astral. În Copacul Vieții original dinainte de Cădere, nici Malkuth - Lilith nu existau, și nici planul material. În schimb, omul se afla în astral în Grădina Edenului ce era reprezentată de Yesod. Doar atunci când Daath a căzut din locația originală s-a născut planul material.

În copacul perfect, acest tunel lega Daath și Tipharet. După ce omul a consumat fructele cunoașterii, Daath a căzut în Abis iar Malkuth - Lilith s-a manifestat. Cartea de Tarot ce corespunde cu această cale este Lumea (Universul). Această carte ilustrează nașterea planului material. Femeia din carte este Sophia decăzută, sau Shekinah. Aceasta este forța cosmică, Shakti, ce este manifestată de Maya, mama iluziilor și dualității. Sofia – Shekinah - Shakti reprezintă cunoașterea ce este Daath, ce este manifestată din viziune (Kether – Chokmah - Binah) în realitate prin forță și acțiune. Această cale reprezintă etapa când o idee este în final manifestată în planul material.

Această cale reprezintă de asemenea nașterea, așa cum copilul nou-născut este separat de corpul mamei. Planeta Saturn, care corespunde cu acest nivel, reprezintă principiul ce taie cordonul ombilical. În mituri, acesta este pasul final în separarea omului de Dumnezeu după Cădere. Coborârea din nivelul astral Yesod în Malkuth reprezintă expulzarea din Grădina Edenului. În acest nivel Eva devine fertilă și dă naștere copilului ei. Eva își pierde virginitatea astrală din Yesod și devine mama fertilă în planul material. Eva exilată ce a devenit mamă aparține de Malkuth. Ea este femeia care, prin sarcina sa, dă naștere unui corp din al ei, și este așadar principiul dualității și materiei.

1. Amprodias
Thaumiel—Ghagiel.
The Fool. Air.

2. Baratchial
Thaumiel—Satariel.
The Magus. Mercury.

3. Carcophias
Thaumiel—Thagirion.
The Priestess. The Moon.

4. Dagdagiel
Satariel—Ghagiel.
The Empress. Venus.

5. Hemethterith
Ghagiel—Thagirion.
The Emperor. Aries.

6. Uriens
Chagiel—Cha'ahsheblah.
The Hierophant. Taurus.

7. Zambadiel
Satariel—Thagirion.
The Lovers. Gemini.

8. Characith
Satariel—Colachab.
The Chariot. Cancer.

9. Temphioth
Colachab—Cha'agsheblah.
Strength (sometimes Justice). Leo.

10. Yamatu

11. Kurgasiax

12. LAFOURSIAX
Golachab—Thagirion. Justice (sometimes Strength). Libra.

13. MALKUNOFAT
Golachab—Samael. The Hanged Man. Water.

14. NIANTIEL
Thagirion—A'arab Zaraq. Death. Scorpio.

15. SAKSAKSALIM
Thagirion—Gamaliel. Art (Temperance). Sagittarius.

16. A'ANO'NIN
Thagirion—Samael. The Devil. Capricorn.

17. PARFAXITAS
Samael—A'arab Zaraq. The Tower. Mars.

18. TZUFLIFU
A'arab Zaraq—Gamaliel. The Star. Aquarius.

19. QULIELFI
A'arab Zaraq—Lilith. The Moon. Pisces.

20. RAFLIFU
Samael—Gamaliel. The Sun. The Sun.

21. SHALICU

22. THANTIFAXATH

XXI
LE · MONDE

Omologul lui Malkuth este Lilith, umbra întunecată a Evei. Ea nu este mama, ci ucigătoarea de copii și reprezentativa fazei menstruației. Lilith nu dă naștere copiilor fizici ci folosește forța fertilă în scopuri magice. Aceasta absoarbe forța menstruației și a spermei pentru a o direcționa către Abisul întunecat. În centrul acestui Abis se află Lucifer.

Pentru oamenii obișnuiți, Lilith este un vampir, dar pentru adeptul Căii Stângi este o inițiatoare ce conduce adeptul spre iluminarea întunecată. Lucifer este încarnarea principiului draconic, divinul atotvăzător în care voința și realitatea au devenit un întreg.

Thantifaxath este tunelul ce conduce forța din acest plan material spre lumile astrale de dincolo de nivelurile normale de creație. Thantifaxath nu se găsește printre nivelurile ce fac parte din creația ordinară. Acesta este dincolo de voința lui Dumnezeu și un pas mai departe de Dumnezeu decât planul material. Prin intrarea în tunelurile qliphothice, magicianul adâncește Căderea. În timp ce căile luminii încearcă să readucă omul în starea de uniune cu Dumnezeu, căile qliphothice se îndepărtează de acesta. Acesta este un proces de eliberare în care omul experimentează o naștere magică și trece din starea de om în starea de zeu.

Thantifaxath reprezintă primii pași în procesul alchimic de renaștere. Saturn și litera Tau, ce corespunde cu Thantifaxath, reprezintă moartea și sfârșitul, dar și poarta spre o a doua naștere. Adeptul intră în *Matricea* lui Lilith și se pregătește de renașterea în lumile întunecate de dincolo de Creație. *Matricea* lui Lilith este regatul morții, iar pentru omul obișnuit acesta este sfârșitul, dar pentru adeptul Căii Stângi regatul morții este poarta spre renaștere ca propria-i creație. Thantifaxath corespunde cu litera T ce simbolizează întunericul, Saturn și Tau. Semnul T este conectat cu grecescul Omega, iar amândouă litere denotă punctul de cotitură unde moartea și viața se întâlnesc la răscruce. Ele reprezintă pântecul, *Matricea* și trompele uterine. În Thantifaxath magicianul poate întâlni vampiri și alte entități ce există în zona de tranziție dintre cei morți și cei vii. Vampirii își au sufletele în regatul astral al morții în qlipha Gamaliel, dar sunt activi în planul material prin Thantifaxath. Ei trăiesc cu ajutorul razelor de lună creatoare de iluzii din Gamaliel și creează iluzia că ar fi în viață, deși ei aparțin morților. Legenda că vampirii nu pot supraviețui în razele soarelui, sau că nu sunt vizibili în oglindă, vine din faptul că sunt iluzii. Prin consumarea sângelui și energiilor altora ei pot întreține o existență iluzorie. Esența lor a fost pierdută în adâncurile tunelurilor, dar ei au rămas în planul material prin obținerea energiei și esenței victimelor acestora. Vampirul consumă esența la un nivel erotic. Vampirul încearcă să absoarbă energia ce este eliberată în timpul orgasmelor, iar vampirul apare adeseori ca fiind atrăgător. Vampirul este doar o imagine, o formă externă sau o mască de om. Vampirul ține această mască în viață prin consumarea forței vitale a altora. Persoanele publice și artiștii pot deveni vampiri în mod inconștient dându-și propria lor existență și personalitate pentru a fi hrănită imaginea externă a lor. Ei se hrănesc din confirmări exterioare, din energia ce o primesc din împrejurimi. Trebuie să absoarbă energie în mod constant pentru a-și satisface o goliciune interioară.

Adepții Căii Stângi pot, pe de altă parte, să folosească vampirismul ca pe o formă de alchimie întunecată. Vampirul, la fel ca alchimistul, este cineva ce a atins nemurirea. Adeptul folosește viziunile erotice din Thantifaxath și din alte tuneluri qliphothice, pentru a-și direcționa energia în sferele întunecate. Energia sexuală este reconcentrată din instinctul reproductiv în procesul de divinizare pe sine. Vampirismul lui Lilith este, pentru adeptul întunecat, o inițiere a energiei sexuale, unde energia este direcționată din instinctul reproductiv în clarviziunea draconică.

Eva reprezintă maternitatea biologică și sexualitatea ca reproducere. Lilith reprezintă o formă de sexualitate sterilă direcționată către divinizare de sine și plăcere. Ea este mama demonilor și își folosește puterea erotică în scopuri magice.

Vizualizarea lui Thantifaxath

Această vizualizare poate fi practicată singur prin memorare, sau împreună cu alt magician care te poate ghida prin ea.

Te aflii la poalele unui versant muntos ce este luminat de un soare puternic de dup-amiază. Pe munte sunt ferme, și poți vedea în depărtare oameni și animale. Partea de sus a muntelui este acoperită cu zăpadă, și nu îi poți vedea vârful pentru că este deasupra norilor. Mergi pe o cărare ce duce spre partea de nord a muntelui, parte care nu este luminată de soare, și observi că nu îi poți vedea peisajul.

După ce ai mers o vreme pe această cărare, începi să vezi partea de nord a muntelui, acoperită de umbre, în fața ta. Suprafața are o înclinare mare și este mult mai solicitantă având crăpături, defilee și roci ascuțite. Nu vezi oameni aici, iar peisajul este dezolant plin de arbuști sălbatici cu ghimpi ascuțiți. Cărarea se întoarce, iar tu intrii în zona de nord a muntelui. Vezi cum soarele dispare dincolo de munte iar atmosfera devine mai rece. Un șarpe mic se târăște repede și dispare într-o gaură din munte. Ești curios și te uiți în gaură. Șarpele a dispărut, iar gaura pare să se ducă adânc în munte. Poți vedea o lumină roșie ștearsă din munte și se poate simți un miros aromatic, reminiscent al tămâii orientale. Deodată, șarpele iese din gaură și te mușcă apoi dispare în gaură la fel de repede cum a ieșit. Poți vedea urma dinților lui pe mâna ta, și poți simți o durere intensă și amețeală răspândindu-se în corpul tău. Durerea se simte precum oțelul rece dar devine o emoție euforică. Cazi în fața găurii și te uiți în ea, amorțit în corpul tău.

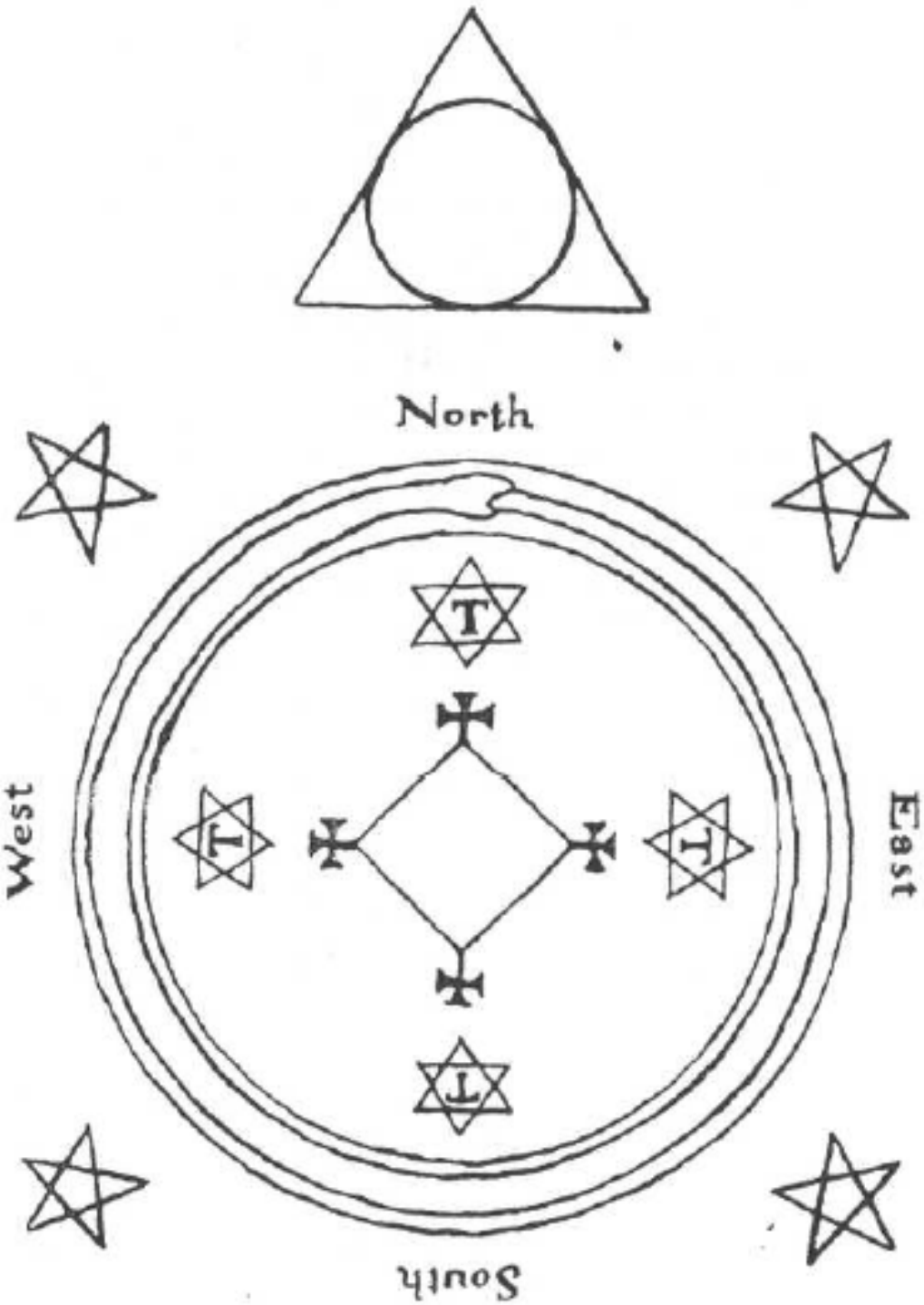
Gaura din munte pare să pulsese cu o lumină roșie ce crește în intensitate. Lumina roșie pulsează în exterior spre tine în cercuri concentrice, și realizezi că ești tras în gaură, ce pare să crească în dimensiune. Gaura a devenit un tunel al cărui sfârșit nu se vede. Plutești în tunel. Tunelul are pereți negri ce pulsează cu o lumină roșie intensă. Acest tunel este aproape rotund, dar din podea și tavan cresc stalagmite și stalactite, ce seamănă cu fălci cu salivă curgătoare. Pereții lucesc ca și cum ar conține metale sau cristale, și fumegă cu un fum gros, aromatic. Nu mai poți spune ce e jos sau sus în peșteră și simți cum cazi într-o groapă fără fund.

În fața ta, în tunel, poți vedea un contur al unui corp feminin. O femeie dezbrăcată cu păr lung și negru poate fi văzută mai departe în peșteră. Se apropie în timp ce pereții pulsează roșu. Dansează în extaz, un dans erotic. Acum o poți vedea clar. Își mișcă buzele în ce ar putea fi râs sau țipăt. Ține două semilune, iar corpul ei este acoperit de sânge. Ochii ei privesc, dar din moment ce sunt negri în totalitate nu poți vedea la ce se uită. În spatele ei poți vedea capătul tunelului, prima dată ca un punct mic de lumină departe, dar apoi vezi un cerc colorat în flăcări ce se apropie. După o vreme realizezi că este o lună plină ce se ridică în spatele femeii și că tu cazi printr-un spațiu gol și întunecat spre lună. Luna pare să fie conectată cu femeia și aceasta este acoperită cu același sânge ce o

acoperă pe ea. Sângele pare să fie aceeași lumină roșie ce ai văzut-o în tunel. Cazi spre lună până când ești înghițit de peisajul ei.

În această etapă, probabil ai căzut în somn, altfel concluzionezi vizualizarea prin reconcentrarea spre corpul tău fizic și începi o meditație pentru aură în care îți solidifici corpul astral și aura. Este foarte important să termini lucrarea qliphothică printr-o meditație pentru aură și o ceremonie de alungare în care îți îndrepți pumnalul magic spre cele șase direcții.

Dragon Rouge are descrieri de acest gen pentru restul de 21 de tuneluri, plus două tuneluri ascunse ce trec sub Abis, oferite inițiaților.


North
West
East
South
T
T
T
T

MAGIA GOETICĂ

Magia goetică ocupă o poziție excepțională în cadrul magiei negre. A atras mulți magicieni cu demonii acesteia, cu evocațiile și cu sigiliie sugestive, iar istorisirile cu privire la rezultate puternice și deseori devastatoare sunt multe. Allan Bennett, profesorul magic al lui Aleister Crowley, i-a spus lui Crowley într-una din primele întâlniri ale lor din 1899: „Frate, ai umblat cu Goetia." Crowley a negat acest lucru și a afirmat că nu este nici măcar demn să-i pronunțe numele. Bennett a răspuns: „În acest caz, Goetia a umblat cu tine."

Goetia este prima și cea mai cunoscută parte din grimoarul Lemegeton, ce este numită de asemenea *Cheia Minoră a lui Solomon.* Goetia conține descrieri a 72 de demoni. Arată descrieri clare a aparențelor demonilor când sunt chemați prin evocare, și prezintă titlurile și rangul în ierarhiile infernale, așa cum și legiunile de spirite pe care le controlează. Sigilii bizare și deseori frumoase aparțin fiecărui demon, fiecare putând fi chemat pentru diferite scopuri: totul de la învățarea filozofiei la determinarea femeilor să se dezbrace în fața magicianului. Lemegetonul există într-un număr de manuscrise originale ce diferă puțin, prezentând numele spiritelor cu diferite variații. În unele variații, Lemegetonul conține cinci părți iar în altele doar patru. În afară de Goetia introductivă, este de asemenea *Goetia Theurgia,* ce prezintă 31 de spirite ce corespund cu direcțiile compasului. *Goetia Theurgia* conține numeroase sigilii, iar spiritele sunt descrise ca fiind atât bune cât și rele. A treia carte a *Lemegetonului* este *Ars Paulina,* ce descrie îngeri ce corespund cu orele zilei și cu semnele zodiacale. A patra carte este cea mai scurtă şi poartă numele de *Ars Almadel.* A cincea carte este numită *Ars Notoria* şi este cea mai veche parte, dar nu este publicată în toate versiunile *Lemegetonului.*

Împreună cu partenerul magic, George Cecil Jones, Crowley a folosit *Goetia.* Au chemat demonul Buer, a cărui specialitate este să vindece boli. Au dorit să-l ajute pe profesorul Allan Bennett, care era grav bolnav de astm. Bennett trebuia să călătorească într-un climat mai blând decât Anglia, dar nu avea mijloace să o facă. Crowley și George Cecil Jones au reușit să-l evoce pe Buer la o aparență vizibilă, dar cum aparența nu corespundea cu descrierea din Goetia au crezut că operația a eșuat. După puțin timp, conform lui Crowley, lucrurile au început să aibă loc într-un mod miraculos. Bennett a putut să se mute în Sri Lanka așa cum își dorea. Crowley a afirmat că operația a fost până la urmă un succes.

Magia solomoniană

Există un tip de cărți magice ce susțin că reprezintă magia solomoniană originală, și chiar scrisă de însuși Regele Solomon. Cele două texte solomoniene faimoase sunt *Cheia Majoră a lui Solomon* și *Lemegeton - Cheia Minoră a lui Solomon.* Solomon a fost cunoscut pentru înțelepciunea lui, iar legendele spun că a controlat armate vaste de spirite și djinni. Magia solomoniană este în principal o artă de chemare a spiritelor prin sigilii. Sunt totuși câțiva care cred că această formă de

magie provine de la legendarul Rege Solomon, și este și mai puțin probabil ca el să fi scris cărțile. Totuși, această formă de magie provine din vremuri antice, chiar dacă faimosul manuscris datează din secolul 16 sau mai târziu. Magia solomoniană este probabil legată strâns de magia babiloniană și se poate să fi intrat în tradiția iudaică în timpul captivității babiloniene. Unii demoni din Goetia sunt zei sau spirite din tradiția babiloniană, sau din alte culturi din regiune. Altceva ce arată afinitatea cu magia babiloniană este că numerele 6 și 60 sunt esențiale în magia solomoniană. Sistemul numeric al Babilonului a fost bazat pe numărul 60, ceea ce este diferența principală față de sistemul nostru numeric, ce este bazat pe numărul 10. Încă împărțim conform babilonienilor, care au primit sistemul de la sumerieni. Faptul că timpul și unghiurile sunt măsurate în acest mod în ziua de astăzi este datorită babilonienilor. Motivul pentru care folosirea actuală pentru numărat în baza 60 este acela că în unele cazuri este mai ușor de numărat în această manieră. Magia solomoniană este în acest mod în corespondență cu astrologia, ce este de asemenea bazată pe acest sistem numeric.

În ciuda faptului că magia solomoniană folosește invocații angelice și conține rugăciuni pentru Yehova, este încă în mare parte demonologică, așadar goetică. Din primele legende ale lui Solomon aflăm despre întâlnirile lui cu demoni și djinni. Solomon a intrat în dispute cu demonii, iar djinnii și-au arătat magia în fața lui. Un vechi text solomonian, *Testamentul lui Solomon* din primul secol e.n. este un catalog ce prezintă 36 „conducători ai întunericului". Chiar dacă cele mai multe manuscrise solomoniene provin din Evul Mediu și din Epoca Renascentistă, putem spune că informația lor este mult mai veche. Un text gnostic pe nume Nag Hammadi descrie crearea a 49 de demoni androgini ale căror *„nume și funcții pot fi găsite în cartea lui Solomon."* Aceasta este o referință timpurie a unui text demonologic solomonian. Magia solomoniană a fost practicată probabil în anumite cercuri gnostice. Kiesewetter, un învățat german, a prezentat teoria cuvântului Lemegeton, al cărui înțeles este necunoscut și controversat, care poate fi numele unui magician gnostic. British Museum are un număr de copii al Lemegetonului.

Magia goetică este numită ca fiind „magie inferioară", spre deosebire de magia theurgică, considerată „magie superioară". Magia inferioară, ca în cazul magiei goetice, este deseori percepută ca o magie ce se concentrează pe scopuri banale. Dar, dacă cineva studiază magia theurgică va vedea că ambele forme de magie pot satisface dorințele mari și mici ale omului. Conceptul de magie inferioară în conexiune cu Goetia nu trebuie înțeles în sens de calitate. Demonii pot învăța magicianul cele mai înalte arte și cunoaștere. Magia goetică este mai degrabă magie chthonică ce invocă forțele lumii de jos și ale Abisului. Magia goetică aparține laturii întunecate iar cea teurgică laturii luminii.

Cuvântul Goetia provine dintr-un cuvânt grecesc ce înseamnă vrăjitorie. Un *goetes* era un vrăjitor, sau un magician întunecat, diferit de un mag obișnuit. Astăzi, magul poate însemna și o formă mai întunecată de magician (sau alchimist), dar denumirea veche pentru un magician întunecat, sau un invocator de demoni, era *goetes.* Chiar dacă Goetia din Lemegeton este cel mai important document pentru practicarea magiei goetice, tradiția magică nu trebuie să fie bazată neapărat pe *Goetia*. Alte texte demonologice și solomoniene precum *Le Dragon Rouge* și *Grimorium Verum* pot fi de asemenea numite goetice. De asemenea, grimoare Faustiene precum *Magia naturalis et innaturalis* și demonologie qabalistică precum *The Magic of Abramelin,* poate fi văzută ca goetică. Magia goetică este o denumire ce acoperă tot sistemul magic qliphothic, în special partea practică. *Goetia* conține chei importante pentru practicarea magiei qliphothice și a Căii Stângi. Acest lucru face din *Goetia* un text mai avansat, dar mai periculos decât este perceput.

Shemhamforash

Cheia pentru magia goetică poate fi găsită în formula lui Shemhamforash. Acest cuvânt denotă numele secrete ale lui Dumnezeu care sunt 72 la număr. Când luăm în considerare numărul demonilor din *Goetia,* putem vedea că sunt tot 72 la număr. Demonii goetici sunt umbre ale lui Dumnezeu și ale Creației. Ei sunt spiritele Qliphothului ce sălășluiesc în anti-lumile din Sitra Ahra. Numărul 72 conține cheile misterelor qabalistice, qliphothice și goetice. Shemhamforash și numele lui Dumnezeu și ai celor 72 de îngeri pot fi găsiți în al paisprezecelea capitol din Exod 19:21. În ebraică, fiecare verset este scris cu 72 de litere. Când punem versetele unul peste celălalt, 72 de coloane cu câte 3 litere fiecare va apărea. Când sunt adăugate sufixele sfinte *el, al* sau *yah,* cele 72 de nume secrete pot fi găsite.

Numărul 72 nu este deloc la întâmplare. În centrul percepției qabaliste despre univers și Creație putem găsi numărul 6. Numărul 6 reprezintă soarele și centrul Creației, corespunzând cu sephira Tiphareth sau cu omologul întunecat, Thagirion. Hexagrama, care este simbolul Creației, iar numărul 6 combină triunghiurile de sus și de jos. Orbita cercurilor din jurul lumii omului e formată din 12 semne ale Zodiacului (6 x 2). Acestea sunt numite semne solare. Când înmulțim semnele solare cu numărul soarelui (12 x 6) rezultatul este 72.

Shemhamforash și cele 72 de nume sunt conectate cu timpul și spațiul Creației. Cele 12 luni sunt guvernate de semnele solare, iar 6 spirite guvernează fiecare lună (12 x 6). Fiecare din cele 24 de ore este condusă de 3 spirite (24 x 3 = 72) reprezentând caracterele de creștere, stabilitate și descreștere. Numărul 72 este de asemenea conectat cu cele patru elemente, cu numele lui Dumnezeu și cu cele 4 puncte cardinale. 18 spirite (6 x 3) reprezintă fiecare direcție și element. Numele lui Dumnezeu și al îngerilor în Shemhamforash reprezintă structura universului ce sprijină timpul și spațiul și toate legile naturii. Demonii goetici sunt laturi întunecate ai acestor îngeri și forțele ce pot deschide portale în timp și spațiu.

Există o afinitate între magia goetică și cea gothică, magia gothică provine de la Odin, care de asemenea este numit Got, iar cunoștințele sale constituie principiile universului care este simbolizat de cele 24 de rune. Numărul runelor înmulțite cu trei, care este de asemenea un număr esențial în mitologia nordică, este egal cu 72. Fiecare rună poate fi legată de trei demoni goetici. Mai mult de atât, numărul 72 devine numărul gothic sacru 9 prin 7 + 2 = 9, ca o procedură obișnuită în numerologie. Relația dintre magia goetică și cea gothică este explorată mai mult în gradele superioare ale magiei întunecate. Cea mai cunoscută sinteză a magiei goetice și gothice poate fi găsită în magia Faustiană. *Magia Naturalis et Innaturalis* conține spirite ce pot fi recunoscute din Lemegeton și din magia solomoniană.

Cei 36 de demoni cauzatori de boală din *Testamentul lui Solomon* sunt de asemenea conectați cu zodiacul și cu numerologia din jurul lui Shemhamforash. Cele 12 semne stelare ale zodiacului controlează diferite părți ale corpului pe care cei 36 de demoni le atacă. Cei 36 de îngeri care sunt chemați pentru a alunga aceste boli sunt de asemenea prezentați în *Testamentul lui Solomon.* Trei demoni cauzatori de boală aparțin fiecărui semn, și deci ajungem la numărul 36. 36 înmulțit cu doi ne dă, din nou, numărul lui Shemhamforash.

Numărul Bestiei, 666, conține de asemenea numărul lui Shemhamforash: 72. Acesta este rezultat prin înmulțirea celor trei cifre de șase și prin împărțirea lor la 3: (6 x 6 x 6) / 3.

Shemhamforash este conectat cu numele lui Dumnezeu, IHVH, numit Tetragrammaton și este considerat atât de sfânt că nu este pronunțat. Pronunția este necunoscută, dar combinat cu vocalele din titlul lui Dumnezeu: ADONAI, (însemnând Lord), găsim numele Yehovah. Cele patru litere sfinte ale Tetragrammatonului corespund cu numărul patru în toate formele lui: cele patru lumi, cele patru elemente, cele patru făpturi văzute de către Ezekiel la tronul lui Dumnezeu etc. Numele omologului întunecat al lui Dumnezeu, blestemat și ținut secret de către qabaliști, este numele invers al lui Dumnezeu: CHAVAJOTH. Umbra lui Dumnezeu aparține Qliphothului și reprezintă corespondențele demonice ale numărului patru: cele patru lumi ale Qliphothului, cele patru râuri ale Infernului, demonii ce guvernează cele patru direcții și demonii ce guvernează elementele. Antiteza întunecată a lui Dumnezeu guvernează peste cei 72 de demoni goetici și asupra legiunilor infernale.

Cele 72 de nume ale lui Dumnezeu găsite în Shemhamforash constituie din 72 de litere ce sunt extrase din numele AYN SOP (Ain Sof) și din numele celor zece sephire, așa cum și din cuvântul KDOS, „sfânt", repetat de trei ori și din propoziția KONHSMIMWARS, „Creator al cerului și al pământului" (Geneza 14:19). Numele descrie Creația, structura acesteia și un tribut triplu al Creatorului. O versiune mai scurtă a lui Shemhamforash este bazată pe 42 de litere conținând doar numele celor zece sephire. O și mai scurtă versiune este formată din 12 litere ce conțin numele celor mai înalte trei sephire. Numele în întregime este KTRHHMHTBWNH. O formă întunecată a lui Shemhamforash deschide portalul către partea cealaltă. Numele este constituit din 12 litere, unde Daath înlocuiește pe Kether. Numele în întregime este HHMHTBWNHD`AT.

Conform Qabalei, cele două principii ale universului sunt forma și energia, descrise ca vase și lumină divină. În timpul Creației unele vase s-au spart iar 288 de scântei ale luminii divine au căzut în Abis. Aceste scântei sunt îngeri decăzuți ce se găsesc în Abis ca lumina luciferiană. Prin căutarea acestor scântei în Abis, omul poate atinge cunoașterea de a deveni un zeu. Aceste scântei sunt lumina din întuneric și sunt comparate ocazional cu un dragon strălucitor din mijlocul Abisului, sau cu Lucifer stând în mijlocul Infernului. Cele 288 de scântei sunt forțele goetice; patru conducători demonici guvernează spiritele goetice. 288 împărțit la 4 este 72.

Demonologia Goetiei

În centrul demonologiei *Goetiei* găsim demonul Belial, ce este de asemenea menționat în biblie. În demonologia clasică Belial este asociat cu Sodoma și Gomora, cele două orașe păcătoase ce au fost distruse de Dumnezeu. Belial a fost venerat în templul Sodomei, iar oamenii păcătoși și siniștrii s-au străduit să reconstruiască templul Sodomei în aceeași manieră în care oamenii drepți se străduiesc să reconstruiască templul din Ierusalim. Se presupune că Belial a fost creat imediat după Lucifer și că a căzut în Abis alături de el. Belial înseamnă „cel fără valoare" sau „cel neînsemnat", dar unele interpretări susțin că numele lui ar putea fi conectat cu cuvintele Bel (lord) și Al (zeu) și semnifică „Lordul Zeilor" și că este defapt, un zeu babilonian. În *Testamentul lui Solomon,* este

Beelzebub cel ce este cel mai important demon. În această carte, Solomon descrie cum îl cheamă el lordul demonilor Beelzebub, sau Beelzeboul:

„Iar acum i-am comandat lui Beelzebub să apară, și l-am pus pe tron și l-am întrebat: „De ce ești singurul conducător al tuturor demonilor?" Și mi-a răspuns, „Pentru că sunt singurul rămas dintre îngerii ce au căzut din Rai. Am fost primul înger în primul Rai și m-a chemat Beelzebub. Iar acum controlez pe cei ce sunt legați în Tartarus."

Beelzebub explică cum înfrânge regi și pune demoni în mințile oamenilor pentru ca ei să nu ajungă în Rai. Cea mai mare dorință a lui este să distrugă lumea. Doar atunci va fi în pace. Unele descoperiri arheologice spun că Beelzebub a fost un zeu fenician numit Beelzebel, ce se spune că înseamnă „stăpânul stăpânilor". Beelzebub poate fi legat de Belial.

În Goetia se spune cum celor 72 de demoni li se comandă să intre într-un vas făcut din alamă împreună cu legiunile lor. Acest vas, ce apare în diferite versiuni în miturile iudaice și arabe, cum ar fi *Nopțile Arabe* , este un element important în demonologia solomoniană. Este relatat că Belial, Bileth, Asmoday și Gaap au fost liderii demonilor. Au fost puși în vas din cauza mândriei lor. Solomon a legat demonii în vas cu un sigiliu divin ce este ilustrat în Goetia și a aruncat vasul într-un lac adânc din Babilon. Locuitorii Babilonului au vrut să vadă ce este în vas și au mers pe lac cu mari speranțe de a găsi comori ascunse în acesta. Când au deschis vasul, toți demonii au ieșit și s-au întors la vechile case. Doar Belial a stat și a intrat într-un idol și răspunde la întrebările celor ce îi aduceau sacrificii, iar babilonienii au venerat acest idol ca pe zeul lor.

Belial din *Goetia* și Beelzebub din *Testamentul lui Solomon* sunt demoni ce au stat în urmă și au devenit legături dintre oameni și demoni. Așadar, sunt de o mare importanță pentru *goetes*, sau pentru cel ce cheamă demoni. În Qabalah qliphothică ambii demoni sunt conectați de qlipha magicianului întunecat, Ghagiel, latura întunecată a sephirei Chokmah. În Qabalah este descris cum Belial este o personificație întunecată a lui Ain Sof și cum unește forțele lui Ghagiel de sub el. În aceste circumstanțe este descris ca un dragon ce îl neagă pe Dumnezeu. În *Goetia* apare ca doi îngeri foarte frumoși într-un car de foc și anunță că el era unul din îngerii ce au căzut primii. Beelzebub este conducătorul lui Ghagiel, și controlează forțele ce lucrează împotriva Cuvântului, Logos (Ioan 1:13), Creației și conformității geografice și matematice a acesteia și a ordinii. La Chokmah, magicianul luminii devine una cu Cuvântul divin și îl formulează din nou. Magicianul Căii Stângi formulează Cuvântul silențios ce deschide portalul către un alt univers. Ghagiel este o formă de lumină neagră, latura întunecată a lui Ain Sof care, prin Qliphoth și prin emanațiile stângi, se manifestă ca o anti-forță la Creație. Aceasta este o înțelegere ezoterică a dorinței lui Beelzebub de a distruge lumea așa cum este menționat în *Testamentul lui Solomon.* Voința distructivă corespunde cu anihiliarea lumii de către Shiva la deschiderea celui de-al treilea ochi, ochiul lui Shiva. Ceea ce anihilează sunt iluzii și limitări.

Demonii *Goetiei* pot fi atribuiți orelor zilei, fiecare guvernând o anumită oră. Demonii conduc de asemenea punctele cardinale. Demonii Amaymon, Corson, Zimimay sau Zimimar și Goap conduc în est, vest, nord și respectiv sud. Acești patru demoni îi conduc pe cei 72. Ei sunt divizați într-o ierarhie de șapte niveluri ce corespunde cu cele șapte planete ale magiei tradiționale. Sigiliile demonilor sunt create în metale ce corespund diferitelor planete. Unii demoni au un număr de titluri de ranguri diferite ce îi asociază cu nivelurile qliphothice. Cele șapte niveluri corespund cu nivelurile de la Gamaliel (Luna) la Satariel (Saturn). Cincisprezece marchizi aparțin Lunii și lui Gamaliel.

Paisprezece președinți aparțin lui Mercur și lui Samael. 23 de duci aparțin lui Venus și lui A`arab Zaraq. Cei nouă regi demonici, printre care infamii Baal, Belial și Asmodeus, aparțin lui Thagirion și a părții întunecate a Soarelui. Doisprezece conți aparțin lui Marte și lui Golachab. Șapte prinți guvernează Gha`agsheblah și Jupiter. Demonul-cavaler, Furcas, aparține de Satariel și de Saturn. În afară de apartenența la diferite planete, cei 72 de demoni sunt conectați de cele 12 semne zodiacale și de cele patru elemente. Găsirea semnului zodiacal corespunzător, planetei și elementului poate revela caracterul demonului.

Evocări și Invocări

Magia goetică este fondată în principal pe invocări și evocări. Magicianul cheamă diverse spirite ce îndeplinesc sarcini sau acordă anumite abilități sau cunoștințe. Magicienii qabaliști erau numiți Baal Shem, ce înseamnă „Maeștrii Numelor", deoarece ei știau numele spiritelor și cuvintele corecte de incantație. Termenii de invocație și evocație își au originile din rădăcina „vac". În tradiția Indiană o zeiță poartă numele de Vac și este de asemenea puterea primordială ce dă naștere tuturor zeilor. În latină putem găsi cuvântul *vocalis,* ce a devenit cuvântul *vocal* sau *vocală*, la fel cum a devenit cuvântul *voco* ce înseamnă „Chem" și este cuvântul din care se nasc termenii invocare și evocare. Dacă se adaugă prefixul „in" va ieși cuvântul *invoco* ce înseamnă „chem în interior". Când se schimba prefixul latin, putem obține cuvântul *evoco*, ce semnifică „chem înaintea mea". Invocările sunt caracterizate de o prezență mai abstractă a forțelor, în timp ce evocațiile au scopul de a aduce spiritul la un nivel mai concret.

Pentru cel ce apelează la *Goetia,* invocarea sau evocarea unui spirit este benefică pentru multe lucruri. Demonii pot trezi iubire și pot distruge inamici; oferă putere și onoare, dar peste toate acestea sunt buni învățători și tutori. Pot spune ce s-a întâmplat în trecut, ce se întâmplă în lume în prezent și ce va avea loc în viitor. Demonii pot oferi spirite inferioare ce pot asista la diferite probleme, cum ar fi curățenia sau mulgerea vacilor. În limba suedeză tradițională, un astfel de spirit se numea Bjara, Puke sau Trollkatt (pisică magică). Mulți demoni predau subiecte academice și științe liberale, ce reprezintă aspectele pe care un om liber trebuie să le stăpânească conform idealului educațional clasic. Științele liberale, sau artele liberale *(artes liberales)* cum mai sunt numite, erau discutate frecvent în antichitate de către gânditori precum Platon, Aristotel, Cicero și Seneca. Conform lui Cicero, scopul educației nu era doar să transmită cunoștințe și abilități tehnice, dar trebuia, mai presus de toate, să aibă un caracter de dezvoltare a personalității omului. În universitățile medievale științele liberale erau împărțite în șapte discipline, care la rândul lor erau divizate în două subdiviziuni: Trivium (gramatică, retorică și logică) și Quadrivium (geometrie, aritmetică, muzică și astronomie). În timpul perioadei elenice toate cele șapte părți ale științelor liberale își aveau originea în muzică, care în acele timpuri includea de asemenea limbi, poezie și dansul. Dintr-o perspectivă qabalistică atât demonii cât și îngerii pot fi descriși ca principii muzicale bazate pe structura copacului qabalistic. Această idee își are originile în concepția pitagoreană conform căreia întregul univers lucrează ca o simfonie. Cele șapte planete au fost comparate cu tonurile dintr-o octavă. Demonii din cărțile qabalistice ale artelor negre au fost asociați atât cu științele liberale cât și cu muzica.

Unul dintre principalele caracteristici ale demonilor a fost oferirea cunoștințelor și științei, ceva ce este înregistrat din timpul lui Socrate atunci când cuvântul „Daimon” a fost asociat cu rațiunea și cu sinele superior. În apocrifa *Cartea lui Enoch* a fost scris că îngerii decăzuți, conduși de Samyaza și Azazyel, au învățat omul cunoașterea interzisă ce a fost practicată în Rai de către Dumnezeu și îngeri. Arhanghelii se plângeau înaintea lui Dumnezeu în Cartea lui Enoch 9:5:

„Ai văzut ce a făcut Azazel, a dezvelit secretele eterne ce erau ținute în rai.”

Conducătorul îngerilor decăzuți, Azazel, arată arta fierăriei, folosirea culorilor și machiajului sau folosirea diferitelor tipuri de pietre. Amazarak este învățătorul tuturor magicienilor și a acelora cu rădăcini divine. Armers arată soluția magiei. Barkayal este învățătorul astrologilor, Akibeel predă simbologia, Tamiel predă astronomia și Asaradel mișcările lunii. Acești șapte îngeri decăzuți din *Cartea lui Enoch* care predau diferite cunoștințe, subliniază importanța numărului șapte, număr semnificant în numerologie. În prealabil, în *Cartea lui Enoch* sunt menționați 18 îngeri decăzuți, dar arealele de cunoaștere ale acestora nu sunt relevate. Numărul 18 este de asemenea recurent în grimoare și în numerologia qabalistică. Deoarece, conform *Goetiei, Cărții lui Enoch* și vechilor grimoare, demonii pot preda științe și înțelepciune secretă, nu este bizar că ei au o atracție către omul faustian. Cunoștințele demonilor nu sunt nesemnificative: pot preda atât creația universului cât și aplicarea machiajului.

Magia ritualică a Goetiei

Goetia prezintă instrucțiuni detaliate cu privire la evocarea și controlarea spiritelor și protecția împotriva acestora. Magicianul ar trebui să stea într-un cerc făcut din nume sfinte (în anumite scrieri apare de asemenea un șarpe ce zăbovește în jurul cercului de trei ori și jumătate) pe care sunt scrise nume de îngeri și zei. În interiorul cercului se află o hexagramă în care în fiecare punct cardinal este scris Adonai și în centru este scris un „T”. În afara cercului se găsesc patru pentagrame în care este scris cuvântul Tetragrammaton, iar fiecare are câte o lumânare. Triunghiul din afara cercului este zona în care spiritul trebuie să apară și să fie ținut în interior. Baza triunghiului este cea mai apropiata de cerc, iar vârful este îndreptat spre punctul cardinal ce aparține demonului. Magicianul ar trebui să poarte hexagrama lui Solomon, desenată pe un pergament făcut din piele de vițel, pe o mantie protectoare peste sutana albă acoperită cu pânză albă de in. Hexagrama este arătată spiritelor atunci când apar pentru a se supune și a se arăta în formă umană. Pe piept magicianul poartă pentagrama lui Solomon făcută din aur și argint. Pe spatele pentagramei este sculptat sigiliul demonului. Un inel magic, pe care magicianul îl ține în fața lui atunci când apare demonul, îl protejează împotriva fumului sulfuros și respirației arzătoare a demonului. *Goetia* descrie vasul din alamă al lui Solomon, la fel ca sigiliul ce obligă spiritele în vas. *Goetia* explică de asemenea ce zile și ore sunt potrivite pentru a contacta demonii. Atribute adiționale, cum ar fi sceptrul, sabia sau tămâia sunt incluse de asemena. *Goetia* descrie incantații ce sunt utilizate pentru a face să apară demonul. Dacă o incantație nu este eficientă trebuie să se treacă la următoarea. Dacă demonul refuză în continuare să apară trebuie chemat regele demon ce conduce punctul cardinal al demonului ales. Incantațiile dure sunt folosite pentru a forța demonul să apară. Există o descriere cum

Night hours

Hour	*Sunday*	*Monday*	*Tuesday*	*Wednesday*	*Thursday*	*Friday*	*Saturday*
1	♃	♀	♄	☉	☾	♂	☿
2	♂	☿	♃	♀	♄	☉	☾
3	☉	☾	♂	☿	♃	♀	♄
4	♀	♄	☉	☾	♂	☿	♃
5	☿	♃	♀	♄	☉	☾	♂
6	☾	♂	☿	♃	♀	♄	☉
7	♄	☉	☾	♂	☿	♃	♀
8	♃	♀	♄	☉	☾	♂	☿
9	♂	☿	♃	♀	♄	☉	☾
10	☉	☾	♂	☿	♃	♀	♄
11	♀	♄	☉	☾	♂	☿	♃
12	☿	♃	♀	♄	☉	☾	♂

Jupiter	Venus	Saturn	The Sun	The Moon	Mars	Mercury
♃	♀	♄	☉	☾	♂	☿

magicianul trebuie să primească spiritul atunci când apare în final. Când ceremonia se încheie magicianul va alunga demonul înapoi în Abis sau îl va forța în vasul de alamă. Această formă de magie a fost practicată atât de magicienii luminii cât și de qabaliști, și la fel și de maeștrii incantațiilor, numiți *Baal Shem,* care erau magicieni goetici. Există trei forme principale de demonologie goetică:

1. Ortodoxă
2. Originală
3. Neagră (Calea Stângă)

Metoda ortodoxă urmează instrucțiunile *Goetiei* sau altor grimoare cu exactitate. Magicianul creează sigilii în metalele corespunzătoare, coase îmbrăcămintea specială și obține toate accesoriile. Ceremoniile sunt bazate pe manuscrise cu rugăciuni către Yehova, Adonai și către îngeri. Avantajul acestei metode îl reprezintă faptul că este puternică datorită moștenirii antice și a tehnicilor încercate. Dezavantajul îl reprezintă faptul că este destul de circumstanțială și este mai degrabă dificil de obținut toate accesoriile. De asemenea, poate fi ciudat ca magicianul să cheme îngeri și nume de Dumnezeu care nu fac parte din viziunea acestuia asupra lumii. Acest lucru poate fi depășit prin concentrarea la principiile arhetipice ce ascund limba simbolică religioasă.

Metoda arhetipică este bazată pe ideea că baza magiei goetice nu este legată de o anumită limbă sau religie, ci toate elementele importante sunt ridicate pe arhetipuri ce pot fi găsite în toate tradițiile. În această metodă se pot înlătura literele ebraice și cuvintele biblice. Cercul magic este simplificat într-un cerc simplu fără inscripții, sau cu simboluri și inscripții ce sunt parte a viziunii magicianului asupra lumii. Pot fi folosite semne enochiene, rune sau litere grecești, la fel și nume ebraice și biblice. Magicianul poate folosi incantații pe care le-a creat personal sau care au fost alese. Dezavantajul acestei metode constă în faptul că magia goetică este până la urmă asociată într-un grad considerabil cu anumite contexte simbolice complexe. Această metodă necesită multă cunoaștere și experiență dacă cineva este capabil să înțeleagă ce trebuie ținut și ce trebuie înlăturat.

Metoda magiei întunecate trebuie practicată exclusiv de magicienii ce folosesc calea qliphothică de inițiere bazată pe principiile Căii Stângi. Aceasta poate fi o cale haotică ce necesită un control foarte bun. În această metodă magicianul, ce nu lucrează ca o persoană ce aparține de lumină, cheamă demonii în triunghiul magic. Magicianul trece dincolo de natura lui umană și devine una cu umbra lui. Magicianul nu folosește un cerc sau triunghi pentru a ține demonii într-o sferă demarcată și controlată. Magicianul întâlnește demonii ca unul dintre ei și deseori are parte de experiențe erotice.

O metodă de bază pentru evocările goetice este de a desena sigiliul demonului pe o bucată de hârtie. Culoarea hârtiei și tipul de tămâie pot fi alese conform corespondențelor planetare ale demonilor. Sigiliul este apoi plasat invers în spatele unei sfere de cristal pentru a apărea normal în aceasta. Sigiliul și cristalul sunt puse în interiorul unui triunghi, ce conține un cerc și cu vârful îndreptat spre punctul cardinal ce corespunde cu demonul. Magicianul stă în interiorul cercului și îndreaptă cu bagheta magică spre sigil. Cercul trebuie să aibă o circumferință internă și una externă și trebuie să conțină nume și simboluri magice, cum ar fi cercul goetic, în care există un pătrat ce reprezintă locul unde magicianul trebuie să stea. În jurul pătratului sunt patru hexagrame unde asistentul magicianului sau uneltele magice sunt plasate. În afara cercului sunt patru pentagrame cu lumânări în centrul acestora. Numele demonului este intonat în mod repetat, în timp ce magicianul se uită adânc în sigil. Magicianul are imaginea demonului, așa cum este descrisă în *Goetia,*

memorată, așa cum are și calitățile pe care vrea să le împartă. Așa cum Crowley l-a invocat pe Buer, demonul apare deseori în forme complet diferite celor care sunt prezentate în *Goetia.* De multe ori sigiliul devine tridimensional și se întoarce și se răsucește până iese o anumită formă. Atunci când apare demonul magicianul comunică cu el și îl întreabă de cunoaștere sau ajutor. Contactul este menținut atât de mult cât magicianul leagă cele două lumi prin baghetă. Când contactul este terminat magicianul pune bagheta înaintea lui ca o barieră între el și triunghi.

Uneltele ritualice

Anumite obiecte trebuie obținute sau construite înainte de lucrările goetice. Grimoarele conțin descrieri ale obiectelor ce au mai multă sau mai puțină relevanță pentru magicienii care lucrează într-o manieră neortodoxă. Pergamentele ce sunt descrise în grimoare pe care sunt scrise texte și sigilii trebuie să fie făcute de magician în mod personal prin ritualuri complicate și măcelărirea animalelor speciale la ore specifice definite astrologic. Aceste metode nu sunt necesare pentru ca un magician contemporan să obțină rezultate bune. Este important de urmărit tradiția magică și liniile acesteia de ghidare, dar în același timp magicianul nu trebuie să fie limitat de ele. Acesta va învăța să vadă esența ritualurilor iar în magia goetică aceasta este reprezentată în principal de sigilii.

În magia ceremonială tradițională, magicianul folosește patru unelte magice fundamentale ce corespund cu cele patru elemente, cu cele patru culori primare și cu diferite calități magice. Ele sunt:

Bagheta: *Foc – forță, voință. Roșu.*
Sabia: *Aer – gânduri. Galben.*
Cupa: *Apă – viziune, trăire, vis. Albastru.*
Pentagrama: *Pământ – acțiune, manifestare, protecție. Verde.*

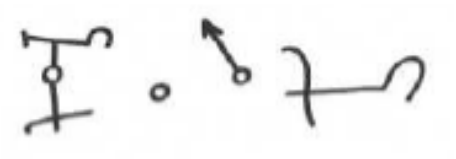
Magia ritualică goetică și qliphothică este de asemenea bazată pe faptul că uneltele magice corespund cu cele trei elemente primordiale, foc, aer și apă, care nu trebuie să fie confundate cu cele patru elemente care sunt găsite în planul material.

Bagheta: *Foc, căldură, culoarea roșu, litera Shin.*
Sabia: *Aer, spirit, abundență, alb, litera Aleph.*
Cupa: *Apă, rece, negru, litera Mem.*

Aceste trei principii preistorice au dat naștere planului material care a fost creat din elementele primare apă și viziune. În această manieră cele patru forme elementare pe care materia le poate adopta sunt: foc = formă plasmatică, aer = formă gazoasă, apă = formă lichidă, pământ = formă solidă. Cele trei litere care sunt asociate cu elementele primare sunt literele care sunt numite cele trei mame în *Sefer Yetzirah.*

O incantație demonică după Grimorium Verum

Grimorium Verum prezintă exemple pentru modalitatea de creare a uneltelor magice. Conform acestei cărți magicianul trebuie să creeze două baghete. Amândouă trebuie făcute din alun. Prima este tăiată cu o singură mișcare în ziua lui Mercur (Miercuri) în timpul orei lui Mercur (vezi tabelul de la pagina 95) când luna este în creștere. Semnul spiritului Frimost trebuie sculptat și pictat pe baghetă:



Cealaltă baghetă trebuie făcută din alun care nu a avut nicio alună și trebuie tăiată în ziua Soarelui (Duminică) în timpul orei Soarelui. Pe această baghetă semnul spiritului Klippoth trebuie sculptat și pictat:

Grimorium Verum descrie de asemenea două tipuri de pumnale pe care magicianul trebuie să le obțină. Unul trebuie să fie ca o lanțetă, adică un cuțit chirurgical cu două tăișuri. Trebuie obținut sau făcut în ziua lui Jupiter (Joi) în timpul orei lui Jupiter sub o lună descrescătoare. Celălalt cuțit este un pumnal pentru sacrificii care are mânerul format din lemn. Conform *Grimorium Verum* este folosit pentru a tăia gâtul unei oi, dar magicianul contemporan îl poate folosi doar în scopuri magice din moment ce sacrificiile animale nu sunt o parte necesară a magiei întunecate. Cuțitul trebuie făcut sau obținut în ziua lui Marte (Marți) în timpul lunii noi, iar pe mâner trebuie imprimate aceste semne:

Pentru o cupă magicianul obține un vas din ceramică neted ce va avea următoarele inscripții:

De asemenea, magicianul trebuie să obțină un arzător de tămâie în care vor arde ierburi. Toate obiectele trebuie purificate cu apă sfântă și cu tămâie sau parfum.

Un parfum de purificare și de inițiere:

O parte lemn de aloe (Aquilaria agallocha)
O parte tămâie
O parte nucșoară (Aetheroleum macidis)

Magicianul folosește un buchet de flori ce conține mentă, sovârv și rozmarin pentru a stropi apa sfințită. Conform *Grimorium Verum,* un șnur făcut de o virgină sau de o fată tânără trebuie să țină buchetul împreună. Magicianul trebuie de asemenea să consacre o călimară făcută dintr-un corn și o pană de scris. După *Grimorium Verum* și alte grimoare, obiectele trebuie să fie consacrate prin anumite rugăciuni către Dumnezeu și îngeri. Acestea pot fi omise și înlocuite cu nume ce fac parte din viziunea magicianului. Rugăciunile către Dumnezeu și către îngeri pot fi potrivite pentru un creștin sau un evreu, dar altfel nu. Tămâia și apa sfințită ce este stropită cu buchetul de ierburi sunt probabil suficiente pentru a curăța și a consacra obiectele. Apa sfințită nu este o invenție creștină, ci își are originile în tradiția nordică de consacrare și inițiere prin „turnarea apei" („ausa vatna a"). Împrejmuiri și locuri sacre pentru zei erau numite „vi", ce este un cuvânt nordic ce se găsește de asemenea și în cuvântul suedez „viga" (a consacra) și în cuvântul suedez pentru apă sfințită, „vigvatten".

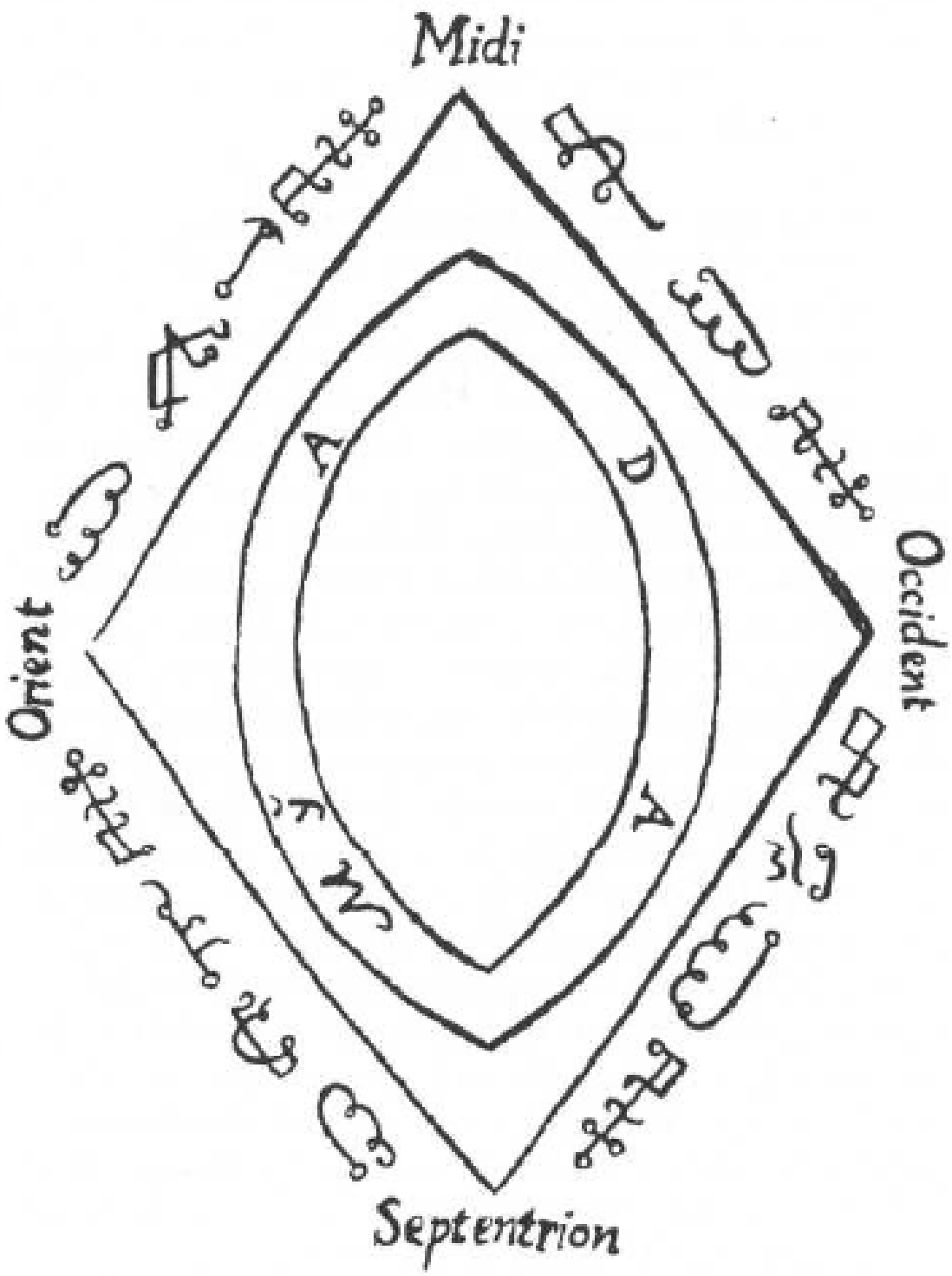
Magicianul se pregătește prin a se spăla atent, regim alimentar și abstinență pentru cel puțin trei zile. Mâncarea trebuie să fie complet vegetariană în zilele dinaintea ceremoniei. Conform mai multor tradiții o dietă vegetariană este necesară pentru rezultate magice bune. Conform *Grimorium Verum*, cel mai potrivit moment pentru a pregăti chemarea spiritului pe care magicianul dorește să-l contacteze este în ziua lui Marte (Marți) în timpul orei lui Marte, cu luna în creștere. Ritualul trebuie făcut imediat după răsărit când magicianul trasează sigiliul în propriul sânge pe hârtie sau pergament. Magicianul trebuie să folosească lanțeta pentru a face o tăietură mică în degetul său pentru a desena sigiliul în propriul sânge, dar poate face acest lucru cu ajutorul penei și cu ajutorul cernelei consacrate. *Grimorium Verum* recomandă ca prima dată să fie desenat sigiliul demonului Scirlin. Acest spirit acționează ca un mediator între demoni și magician. Deasupra sigiliului lui Scirlin, magicianul scrie invocarea acestuia, apoi o citește. În centrul ovalului ce-l conține pe Scirlin sunt literele A și D. Acestea sunt locațiile unde magicianul își scrie primul și ultimul nume. Invocările sunt constituite din nume și cuvinte ce sunt despărțite de cruci.

INVOCARE CĂTRE SCIRLIN Helon + Taul + Varf + Pan + Heon + Homonoreum + Clemialh + Serugeath + Agla + Tetragrammaton + Casoly +

Magicianul trebuie să creeze un cerc magic făcut după modelul de la pagina 87. Cercul trebuie consacrat cu tămâie sau parfum.

Parfumul cercului magic:

O parte nucșoară
O parte aloe
O parte tămâie
O parte chihlimbar


Midi
Occident
Septentrion
Orient
A
D
A
M

Un arzător de tămâie sau un foc trebuie să fie aprins în timpul întregii ceremonii. În timpul invocării sau incantației este arsă doar tămâie.

Când magicianul pune parfumul sau tămâia pe foc sau în arzător, recită: *„Ard tămâia aceasta în onoarea lui (numele demonului)".*

Magicianul trebuie să țină textul ritualului în mâna stângă și bagheta în dreapta. Sub magician, în interiorul cercului, sunt puse pumnalul și cupa. Cercul este marcat de pumnal și consacrat cu apă din cupă.

Grimorium Verum nu include lucrul cu sfere de cristal, dar poate fi folosită în același mod ca în evocarea goetică descrisă anterior. Magicianul poate plasa sigiliul lui Scirlin pe altar sau pe jos în direcția punctului cardinal corect. O sferă de cristal poate fi plasată în oval. În spatele sferei de cristal sigiliul demonului este pus invers pentru a apărea normal în cristal. Dacă magicianul dorește să fie sigur de controlarea forței demonice, poate desena un triunghi în jurul sigiliului.

Demonul este contactat prin privirea la sigil și citirea unei incantații pentru demon cu bagheta ridicată. *Grimorium Verum* descrie incantații pentru cei trei regi demonici: Lucifer, Beelzebuth și Astaroth, așa cum și incantație pentru demonii subordonați. Incantația pentru demon este citită de șapte ori după care demonul va apărea.

CHEMAREA LUI LUCIFER Lucifer + Ouyar + Chameron + Aliseon + Mandousin + Premy + Oriet + Naydrus + Esmony + Eparinesont + Estiot + Dumosson + Danochar + Casmiel + Hayras + Fabelleronthon + Sordino + Peatham + Venite Lucifer + *Amen.*

CHEMAREA LUI BEELZEBUB Beelzebuth + Lucifer + Madilon + Solymo + Saroy +Theu + Amedo + Segrael + Praredun + Adricanorum + Martiro + Timo + Cameron + Phorsy + Metosite + Prumosy Dumaso + Elivisa + Alphoris + Fubentroty + *Venite* Beelzebuth + *Amen.*

CHEMAREA LUI ASTAROTH Astaroth + Ador + Cameso + Valuerituf + Mareso + Lodir + Cadomir + Aluiel + Calniso + Tely + Deorin + Viordy + Cureviorbas + Cameron + Vesturiel + Vulnavij +Benez + Meus Calmiron + Noard + Nisa Chenibranbo Calevodium + Brazo + Tabrasol + Venite + Astaroth + *Amen.*

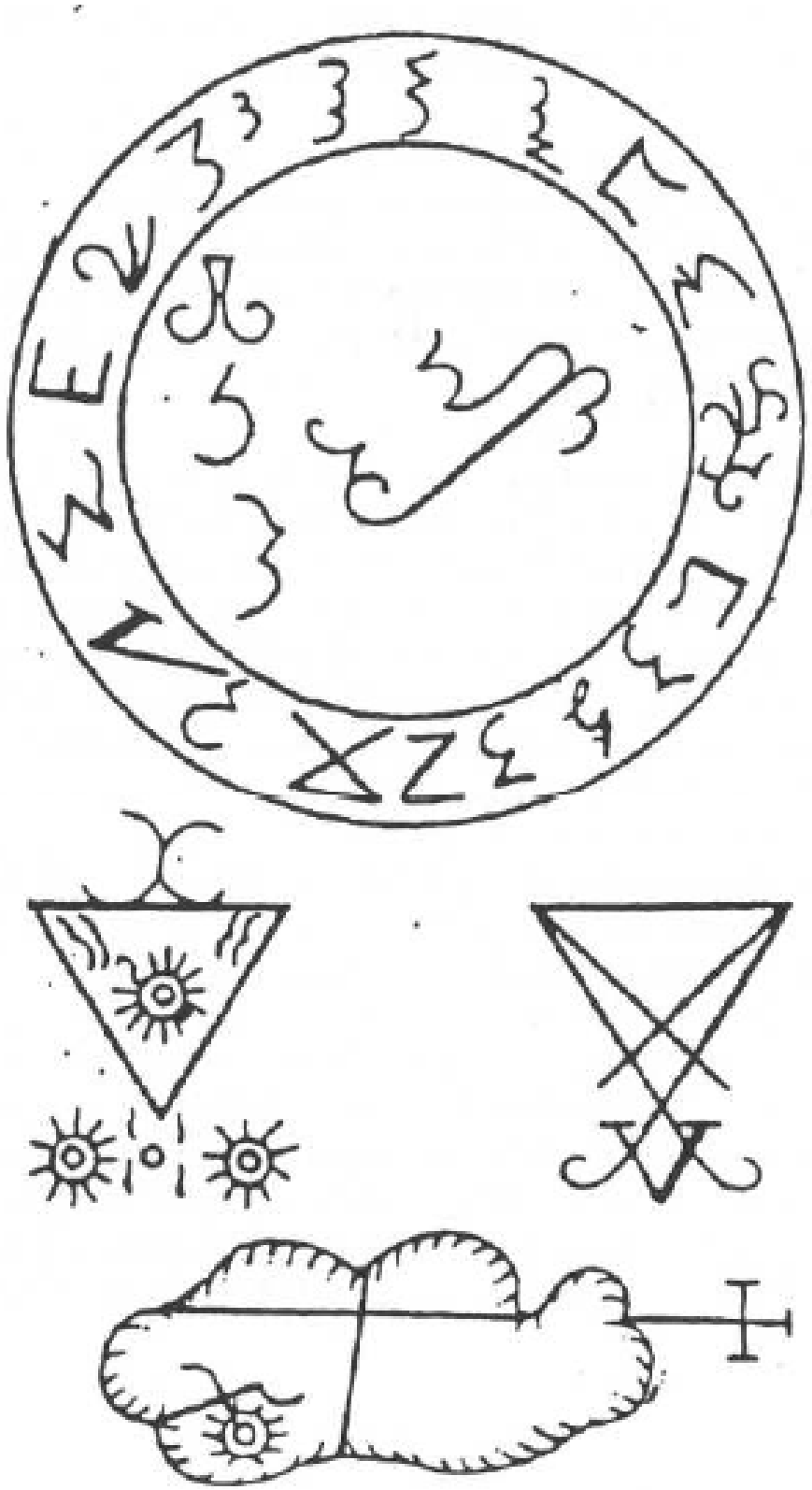
CHEMAREA SPIRITELOR INFERIOARE Osurmy + Delmusan + Aralsloym + Charusihoa + Melany + Liamintho + Colehon + Paron + Madoin + Merloy + Bulerator + Donmeo + Hone + Peloym + Ibasil + Meon + Alymdrictels + Person + Crisolay + Lemon Sesle Nidar Horiel Peunt + Halmon + Asophiel + Ilnostreum + Baniel + Vermias + Eslevor + Noclma + Dorsamot + Lhavala + Omot + Frangam + Beldor + Dragin + Venite + (numele demonului)

Când timpul a venit pentru a termina întâlnirea cu demonul magicianul își va lua la revedere de la demon cu următoarele cuvinte: *„Du-te în pace și întoarce-te la locul din care ai venit și apari din nou atunci când te voi chema".*

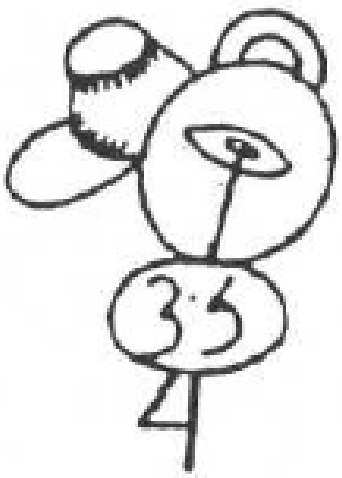
Magicianul arde hârtia sau pergamentul pe care a fost desenat sigiliul. Dacă magicianul a folosit sigiliile dintr-o carte (ca aceasta), cartea este închisă și pusă deoparte. Magicianul trebuie să stea în cerc pentru o perioadă până când este evident că demonul nu mai este prezent. Dacă

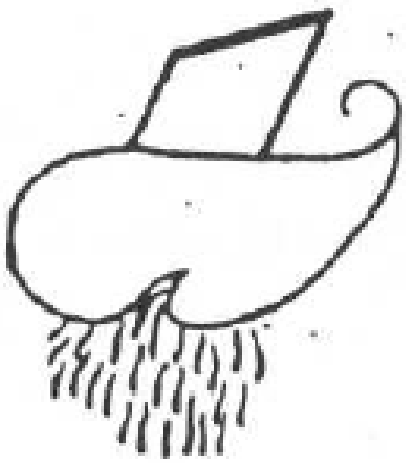
magicianul a folosit o sferă de cristal, se va pune un material textil deasupra lui pentru a-l acoperi complet.

CARACTERES DE LUCIFER

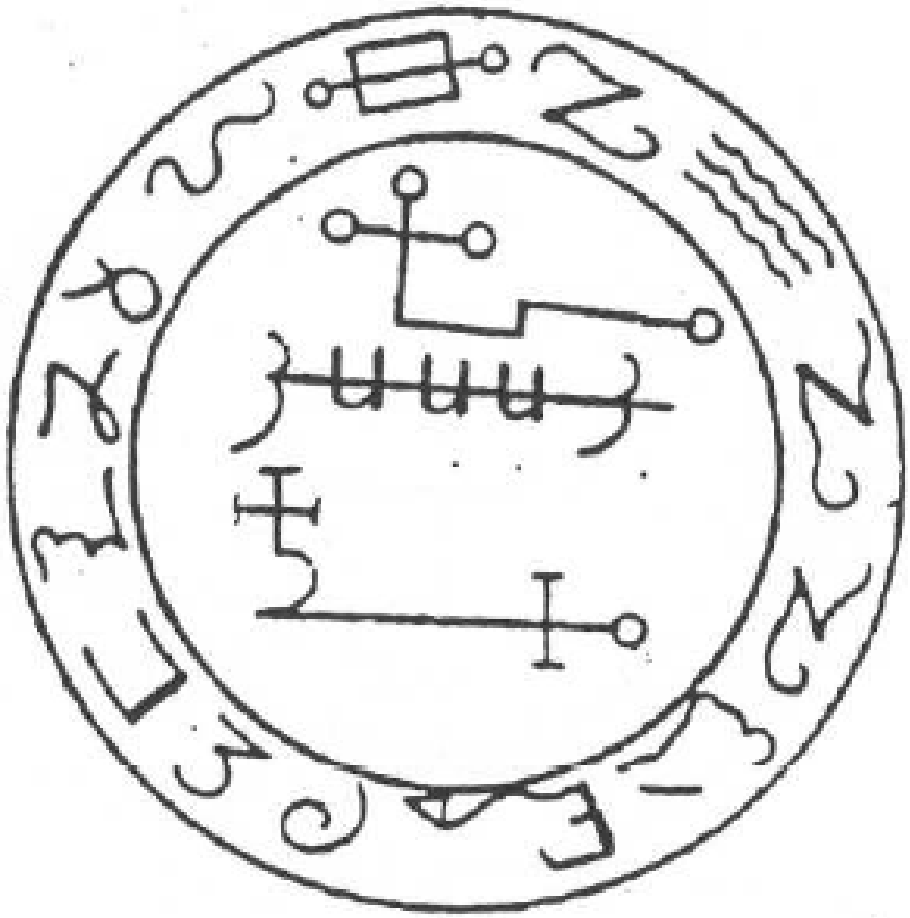


CARACTERES
DE BELZEBUTH





CARACTERES D'ASTAROTH.



Demonii din Grimorium Verum

Lucifer, Beelzebuth și Astaroth sunt cei mai importanți demoni conform *Grimorium Verum.* Ei conduc un număr de spirite inferioare. Lucifer apare ca un băiat și devine roșu atunci când devine mânios. Beelzebuth apare într-o formă monstruoasă, câteodată ca o vacă uriașă iar câteodată ca un țap cu coadă lungă. Când este furios vomită foc. Astaroth ca un om înalt și negru. Cele două spirite subordonate lui Lucifer sunt Satanachia și Agalierap. Beelzebuth îi conduce pe Tarchimache și Fleruty, în timp ce Astaroth îi are pe Sagatanas și Nesbiros sub el. În afară de aceste spirite *Grimorium Verum* descrie 18 spirite ce sunt subordonate Ducelui Syrach. Acești 18 demoni sunt:

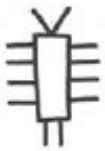
1. CLAUNECK are putere asupra bogățiilor și poate arăta calea spre tezaure. Este cel mai bun prieten al lui Lucifer.
2. MUSIN are putere asupra marilor stăpâni și arată ce se întâmplă în republicile lor și cu aliații lor.
3. BECHAUD are putere asupra furtunilor și a vremii rele, asupra ploii, asupra grindinei și asupra altor puteri ale naturii.
4. FRIMOST are putere asupra femeilor și fetelor și le trezește iubirea.
5. KLEPOTH predă toate tipurile de dans.
6. KHIL cauzează mari cutremure.
7. MERFILDE poate muta pe oricine oriunde într-o clipă.
8. CLISTERETH face din zi noapte și din noapte zi, după dorințele magicianului.
9. SIRCHADE are puterea de a da posibilitatea magicianului să vadă orice fel de animal.
10. SEGAL cauzează magicianului să vadă minuni și iluzii, atât naturale cât și supranaturale.
11. HICPACTH poate face ca o persoană să se întoarcă de la o distantă mare într-o clipă.
12. HUMOTHS are puterea să obțină orice carte.
13. FRUCISSIERE trezește morții.
14. GULAND are puterea de a cauza tot felul de boli.
15. SURGAT deschide toate încuietorile.
16. MORAIL poate face orice lucru invizibil.
17. FRUTIMIERE prepară tot felul de festivități.
18. HUICTICARA poate face oamenii să adoarmă sau le dă probleme serioase în a adormi.

Grimorium Verum prezintă grupuri adiționale de demoni. Un grup este constituit din acești patru demoni:

1. SERCUTTHY are putere asupra femeilor și fetelor.
2. HERAMEAL predă medicina și oferă cunoștințe despre tratamentele tuturor bolilor și știe cum să le vindece. Herameal predă cunoștințe despre ierburi și plante, cum să fie smulse, preparate și folosite pentru a vindeca boli.
3. TRISMAEL predă chimia, trucurile magice și poate de asemenea să releve secretul pulberii ce poate transforma metalele în argint și aur.
4. SUSTUGRIEL predă artele magice și poate oferi magicianului un *spiritus familiaris* și o mătrăgună (poate însemna o plantă magică sau un *homunculus,* ce este o creatură făcută de către magician).

Satanachia

Fleruty



Sagatanas

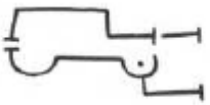
Neshims

Khil

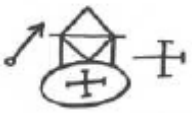
Merfilde

Clistherth

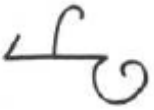
Surgat



Hicpacth

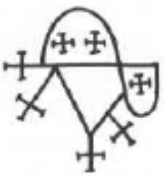


Frucissiere



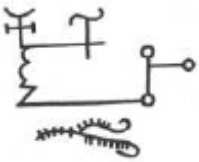
Segal

Humoths

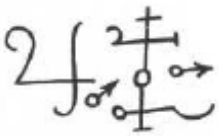


Guland

Sirchade

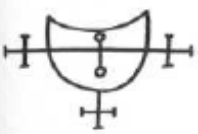


Minison

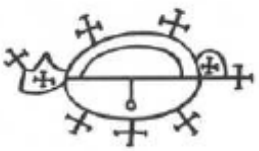


Bucon

Frutimiere



Huictiigara



Morail

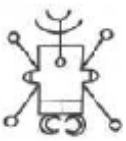
În afară de acești demoni, *Grimorium Verum* îi cuprinde de asemenea pe Agalierapts și Tarihimal, atât cât și pe Elelogap, care are putere asupra apelor, și doi Nebiroți ce guvernează pe Hael și pe Sergulath, dintre care primul predă scrisul literelor, vorbește toate limbile și explică toate subiectele obscure, în timp ce Sergulath predă trucuri de război și modalități de înfrângere a inamicului. Opt demoni sunt subordonați lui Hael și Sergulath.

1. PROCULO cauzează 24 de ore de somn și oferă cunoștințe despre sfera somnului.
2. HARISTUM oferă puterea de a merge prin foc fără a fi rănit.
3. BRULEFER leagă iubiri între femeie și bărbat.
4. PENTAGONY poate face magicianul invizibil și-l poate face iubit de stăpâni puternici.
5. AGLASIS poate transporta magicianul peste tot în lume.
6. SIDRACOSUM poate face femeile să danseze dezbrăcate.
7. MINISON oferă succes în jocurile de noroc.
8. BUCON are puterea de a cauza gelozia și ura între sexe.

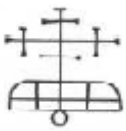
Cei 72 de demoni ai Goetiei

1. **Bael** poate cauza invizibilitate. Apare ca o pisică, om sau broască râioasă. Este un rege al Estului ce este stăpân peste 66 de legiuni.

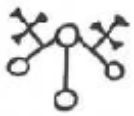
2. **Agares** poate opri oamenii care aleargă și poate să prindă fugari. Predă toate limbile. Poate produce cutremure și poate distruge demnități morale și spirituale. Apare ca un bătrân pe crocodil ce ține în mână un uliu. Este un duce al Estului ce guvernează 31 de legiuni.



3. **Vassago** poate da informații cu privire la evenimente din trecut sau din viitor. Arată ce a dispărut sau ce este ascuns. Este un prinț ce conduce 26 de legiuni.



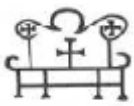
4. **Samigina** sau **Gamigin** predă științele liberale și aduce vești despre cei ce au murit în păcat. Cheamă sufletele oamenilor ce s-au înecat sau cei care sunt în purgatoriu. Samigina apare ca un măgar sau ca un cal mic și vorbește cu o voce aspră. Poate apărea în formă umană dacă este întrebat. Este un marchiz și conduce 30 de legiuni.



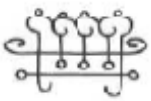
5. **Marbas** răspunde la întrebări despre lucruri ascunse și secrete, cauzează și vindecă boli și poate oferi multe cunoștințe despre mecanică. Poate transforma oamenii în tot felul de înfățișări. Apare inițial ca un leu, dar ia formă umană la cerere. Este marchiz și guvernează 30 de legiuni.

6. **Valefor** este un *spiritus familiaris* benefic, dar împinge oamenii să fure. Apare ca un leu cu cap de măgar și este un duce cu 10 legiuni.

7. **Amon** dezvăluie lucruri din trecut și din viitor. Dă naștere la iubire și potolește conflictele dintre prieteni. Apare ca un lup cu coadă de șarpe și vomită foc din gură. La cerere va lua o formă umană cu cap de corb. Este un marchiz ce conduce 40 de legiuni.



8. **Barbatos** arată evenimente din trecut și din viitor. Împacă prietenii și pe cei la putere. Predă magicianului înțelegerea cântecelor păsărilor și vocilor celorlalte animale, cum ar fi lătratul câinilor. Apare doar atunci când soarele este în Săgetător, împreună cu patru regi și cu trupele lor. Este un duce care guvernează 30 de legiuni.



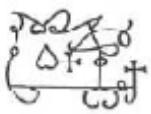
9. **Paimon** predă toate artele, științele și secretele. Poate arăta ce este pământul, ce este mintea. Oferă putere și poate conecta magicianul cu oameni. Paimon este foarte ascultător către Lucifer. Apare ca un om încoronat ce stă pe un dromader. În fața lui apar hoarde de spirite ce cântă la trompete, cimpoaie și la alte tipuri de instrumente. Rage și vorbește într-o

manieră care nu poate fi înțeleasă cu ușurință, decât dacă magicianul își exprimă dorința de a face acest lucru. Paimon este un rege în nord-vest și comandă 200 de legiuni. Cere cadouri și este urmat de doi regi, numiți Bebal și Abalam.

10. **Buer** predă logica, filozofia naturală și morală. De asemenea, învață folosirea ierburilor și plantelor, vindecă boli și oferă un *spiritus familiaris* benefic. Apare când soarele este în Săgetător și este un președinte. Conduce 50 de legiuni.

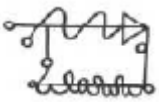
11. **Gusoin** arată evenimente trecute și viitoare, răspunde la întrebări și creează prietenii. Oferă putere și onoare. Apare ca un străin și este un duce peste 40 de legiuni.

12. **Sitri** aprinde iubire și face oamenii să se prezinte goi. Apare cu un cap de leopard și cu aripi de grifon, dar după un timp ia forma unui bărbat frumos. Este un prinț și este stăpân peste 60 de legiuni.



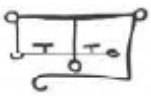
13. **Beleth** oferă toată iubirea pe care magicianul a dorit-o atât de la bărbați cât și de la femei. Apare ca un rege puternic și teribil ce călărește un cal alb. În fața lui se cântă cu trompete și cu alte instrumente. Prima dată apare mânios. Magicianul își ține bagheta din alun și trasează un triunghi în afara cercului, iar Beleth va apărea în acel cerc. Magicianul trebuie să aibă un inel de argint pe degetul său lung, care trebuie să fie ținut sus pentru a se proteja. Beleth trebuie tratat ca un rege puternic ce conduce 85 de legiuni.

14. **Leraje** cauzează război și conflict și cauzează ca rănile de săgeți să putrezească. Apare ca un arcaș îmbrăcat în verde, cu arc și tolbă. Aparține de Săgetător și este un marchiz ce guvernează 30 de legiuni.

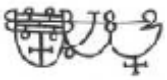


15. **Eligos** dezvăluie lucruri ascunse și lucruri din viitor. Dezvăluie de asemenea cunoștințe despre război și despre cum armatele se întâlnesc între ele. Poate oferi magicianului iubirea stăpânilor și a persoanelor puternice. Apare ca un cavaler ce ține o lance, un steag și un șarpe. Este un duce care conduce 26 de legiuni.

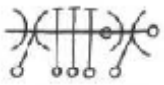
16. **Zepar** face femeile să iubească bărbații și îi unește în iubire. Poate face femile infertile. Apare în îmbrăcăminte roșie și în armură de soldat. Este un duce și guvernează peste 26 de legiuni.



17. **Botis** arată trecutul și prezentul și unește prieteni și dușmani. Inițial, apare ca un șarpe cu aspect neplăcut, dar la cerința magicianului ia o formă umană cu dinți mari, două coarne și cară o sabie ascuțită. Este un președinte și un conte ce guvernează 60 de legiuni.

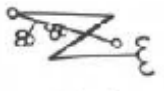


18. **Bathin** are cunoștințe despre utilizarea ierburilor și pietrelor prețioase. Poate transporta oameni de pe un tărâm pe altul. Apare ca un om puternic cu coadă de șarpe ce călărește un cal alb. Este un duce care guvernează 30 de legiuni.

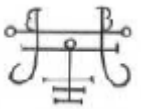


19. **Sallos** face bărbații și femeile să se iubească. Apare ca un soldat măreț cu o coroană de duce pe un crocodil. Este un duce care guvernează 30 de legiuni.

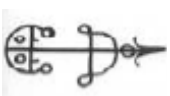
20. **Purson** relevă lucruri ascunse și comori și informează magicianul despre trecut, prezent și viitor. Răspunde tuturor întrebărilor, atât celor lumești cât și celor divine, și relevă cunoaștere despre creația pământului. Purson oferă buni *familiarii.* Apare ca un om cu față de leu și ține în mână un șarpe. Călărește un urs și sunt cântate trompete înaintea lui. Este un rege care guvernează 22 de legiuni.



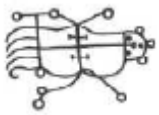
21. **Marax** predă astronomia, științele liberale, utilizarea ierburilor și pietrelor și oferă *spiriti familiarii* benefici. Apare ca un măgar cu față de om și este un conte și un președinte. Conduce 30 de legiuni.



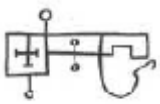
22. **Iros** poate informa magicianul despre trecut, prezent și despre ceea ce va veni. Trezește curaj și agerime. Apare ca un înger cu cap de leu, picioare de gâscă și coadă de iepure. Este un conte și un prinț care guvernează 36 de legiuni.



23. **Aim** poate da foc la orașe, castele și la zone întinse. Este ager și răspunde la întrebări în chestiuni intime. Apare cu un corp uman frumos cu trei capete. Un cap similar cu cel de șarpe, al doilea de om, iar ultimul de vițel. Este un duce care guvernează 26 de legiuni.

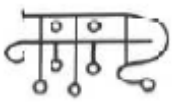


24. **Neribus** oferă pricepere în toate artele și științele și redă onoare și proprietăți pierdute. Apare ca o barză ce zboară în cerc. Este un marchiz ce conduce 19 legiuni.

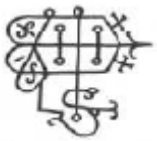


25. **Glasya Labolas** predă toate artele și științele, cauzează omoruri și vărsare de sânge și dezvăluie lucruri din trecut, prezent și viitor. Poate aprinde iubire între prieteni și dușmani și poate face oamenii invizibili. Apare ca un câine cu aripi de grifon. Este un președinte ce conduce 36 de legiuni.

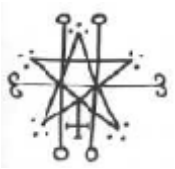
26. **Bune** sau **Bime** schimbă locațiile morților și face spiritele ce se găsesc sub comanda lui să se adune la mormintele lor. Oferă bogății, înțelepciune și elocvență. Oferă răspunsuri adevărate și apare ca un dragon cu trei capete. Un cap seamănă cu cel al unui câine, celelalte două de grifon. Vorbește cu o voce înaltă și frumoasă fiind un duce care guvernează 26 de legiuni.



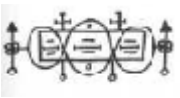
27. **Ronove** predă retorica și limbile, oferă servitori, și favoruri de la prieteni și inamici. Apare ca un monstru. Ronove este un marchiz ce conduce 19 legiuni.



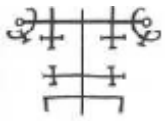
28. **Berith** da răspunsuri sincere despre trecut, prezent și despre ceea ce va veni. Poate transforma toate metalele în aur și argint și conferă demnitate. La fel ca la Beleth, este nevoie de un inel. Vorbește cu o voce clară și subtilă, dar este un mare mincinos. Este numit de asemenea Beal, și apare ca un soldat îmbrăcat în roșu pe un cal roșu ce cară o coroană aurie. Este un duce care guvernează 26 de legiuni.



29. **Astaroth** dă răspunsuri sincere despre trecut, prezent și viitor. Poate răspunde la toate întrebările și este dispus să povestească despre căderea îngerilor și motivul din spatele propriei căderi. Predă științele liberale. Magicianul trebuie să țină inelul în fața lui când îl evocă deoarece demonul are o respirație teribilă ce poate dăuna. Apare ca un înger ce călărește un dragon infernal și ține șarpele în mâna sa dreaptă. Este un duce care guvernează 29 de legiuni.

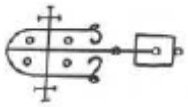


30. **Forneus** predă limbile, retoria și dă oamenilor o bună reputație. Cauzează magicianului să fie iubit de inamici și de prieteni. Apare ca un monstru de mare și este un marchiz care guvernează 29 de legiuni.



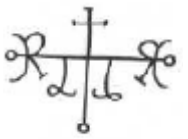
31. **Foras** predă utilizarea ierburilor și pietrelor prețioase. De asemenea, predă logica și etica și poate face oamenii invizibili, elocvenți, ageri și cu viață îndelungată.

32. **Asmoday** (Asmodeus) oferă inelul virtuții și predă aritmetica, geometria, astronomia și toate meseriile. Va da răspunsuri complete și sincere la toate întrebările, poate face oamenii invizibili și poate dezvălui și păzi comori. Este înfățișat cu trei capete, primul semănând cu un taur, al doilea cu un om, al treilea cu un berbec. Are coadă de șarpe. Asmoday vomită foc, iar picioarele lui seamănă cu cele ale unei gâște. Ține o suliță și un stindard în mâinile sale și călărește un dragon infernal. El este primul și cel mai important sub comanda lui Amaymon și mărșăluiește în fața tuturor. Este un rege care guvernează 72 de legiuni.

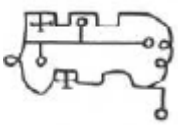


33. **Gaap** are misiunea de a preda filozofia și științele liberale. Poate cauza iubire și ură și poate face oamenii insensibili și ignoranți. Predă inițiera lucrurilor ce aparțin regelui său, Amaymon. Oferă *familiarii* benefici, și va răspunde sincer la întrebări referitoare la trecut, prezent și viitor. Poate transporta rapid oameni dintr-o țară într-alta. Gaap apare în formă umană când soarele se găsește în semnele sudice și merge în fața a patru regi puternici ca și cum el ar fi ghidul lor. Este un președinte ce guvernează 6 legiuni.

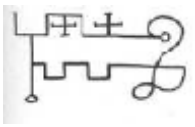
34. **Furfur** generează iubire între bărbat și femeie, cauzează fulgere, tunete, furtuni și poate da răspunsuri sincere despre lucruri divine și secrete. Totuși, nu spune adevărul decât atunci când se află în interiorul triunghiului. Este înfățișat ca o căprioară cu o coadă în flăcări, dar ia forma unui înger cu voce aspră în interiorul triunghiului. Este un conte care conduce 26 de legiuni.



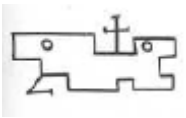
35. **Marchosias** este un mare războinic, oferă răspunsuri sincere la toate întrebările, este loial magicianului și își face treaba. I-a spus liderului, Solomon, că speră să se întoarcă în al șaptelea tron al Raiului după 1200 de ani. Apare ca un lup cu aripi de grifon, o coadă de șarpe și o gură care vomită foc. Este un marchiz care conduce 26 de legiuni.



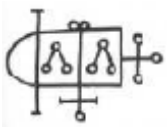
36. **Stolas** predă astronomia și utilizarea ierburilor și pietrelor prețioase. Apare inițial ca un corb al nopții, dar capătă o formă umană. Este un prinț care guvernează 26 de legiuni.



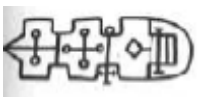
37. **Phenex** predă știința și este un poet priceput. Dorește să se întoarcă la al șaptelea tron după 1200 de ani. Este înfățișat în forma unei păsări Phoenix, are voce de copil și cântă melodii frumoase. Ia formă umană înaintea magicianului. Este un marchiz care guvernează 20 de legiuni.



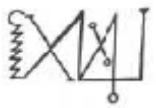
38. **Halphas** sau **Malthus** construiește turnuri și le umple cu muniție și arme. Trimite soldați în zone desemnate. Este înfățișat ca un porumbel ce vorbește cu o voce aspră. Acest demon este un conte și guvernează 26 de legiuni.



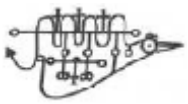
39. **Malphas** construiește case și turnuri înalte și poate oferi cunoaștere cu privire la gândurile, dorințele și faptele inamicului. Oferă un *familiaris* benefic și acceptă cadouri cu bucurie, dar trădează pe cel ce i le-a oferit. Apare prima dată ca un corb iar apoi ia o formă umană, vorbind cu o voce răgușită. Este un președinte care conduce 40 de legiuni.



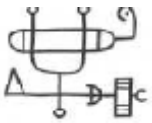
40. **Raum** are o misiune de a fura comori din casele regilor și să le aducă într-un loc determinat. Poate distruge orașe și demnitatea oamenilor. Raum spune totul despre trecut, prezent și viitor, și creează iubire între prieteni și dușmani. Apare inițial ca un corb dar apoi ia formă umană. Este un conte ce guvernează 30 de legiuni.



41. Misiunea lui **Focalor** este să ucidă oameni și să-i înece. El cauzează răsturnarea vaselor de război deoarece are control asupra vânturilor și mărilor. Dar rănește numai la ordinele magicianului. Focalor speră să se întoarcă la al șaptelea tron după 1000 de ani. Apare ca un om cu aripi de grifon și este un duce care stăpânește 30 de legiuni.

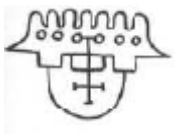


42. **Vepar** are putere asupra apelor și ghidează navele de război. La cererea magicianului poate crea mări tulburi și le poate face să pară pline de nave. Vepar poate provoca moartea oamenilor în trei zile din cauza rănilor infectate și cauzează înmulțirea viermilor în rană. Vepar se înfățișează ca o sirenă și este un duce care guvernează 29 de legiuni.



43. **Sabnock** construiește turnuri, castele și orașe și le aprovizionează cu arme. Oferă *familiarii* benefici. Sabnock apare ca un soldat înarmat cu cap de leu care călărește un cal alb. Este un marchiz care conduce 30 de legiuni.

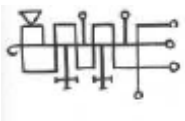
44. **Shax** are misiunea de a înlătura vederea, auzul și mintea oricărui bărbat sau femeie la cerința magicianului. Fură bani din casele regilor și îi înapoiază după 1200 de ani. Aduce cai și alte lucruri, dar trebuie chemat în triunghi, pentru că altfel va trăda magicianul și va spune minciuni. Poate arăta obiecte ascunse care nu sunt ținute de spirite rele. Ocazional oferă *familiarii* benefici. Apare ca un porumbel și vorbește cu o voce răgușită, dar subtilă. Shax este marchiz și conduce 30 de legiuni.



45. **Vine** are misiunea de a arăta evenimente ascunse din trecut sau viitor. Construiește turnuri, distruge ziduri și produce mări tulburi. Este înfățișat ca un leu care călărește un cal negru iar în mână ține un șarpe. Este conte și rege guvernând 36 (în unele manuscrise 35) de legiuni.

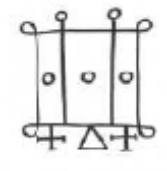
46. Misiunea lui **Bifrons** este de a preda astrologia, geometria și alte arte și științe. Predă valoarea ierburilor, pietrelor prețioase și copacilor. Mută cadavre, le schimbă locurile și aprinde lumânări pe mormintele morților de sub comanda lui. Este un conte și apare inițial ca un monstru dar capătă formă umană. Are 60 (sau 6, conform unor versiuni) legiuni subordonate lui.

47. **Vual** aprinde iubirea femeilor și dezvăluie lucruri din trecut, prezent și viitor. Cauzează relații între prieteni și inamici. Este înfățișat ca un dromader puternic, dar la cerința magicianului ia formă umană. Vorbește egipteana, dar nu perfect. Este un duce care guvernează 33 de legiuni.

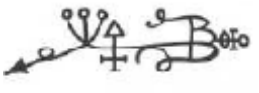


48. Sarcina lui **Haagenti** este să facă oamenii înțelepți și să-i instruiască în numeroase lucruri, cum ar fi transmutația metalelor în aur sau transformarea apei în vin și vinului în apă. Apare ca un bou puternic cu aripi de grifon, dar la cererea magicianului ia formă umană. Este un președinte care conduce 33 de legiuni.

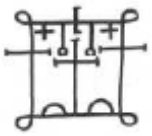
49. **Crocell** vorbește într-un mod misterios despre lucrurile ascunse. Predă geometria și științele liberale. La cererea magicianului, poate crea zgomote din ape tulburi. Încălzește apa și descoperă băi. Crocell este un duce care apare ca un înger. Guvernează 48 de legiuni.



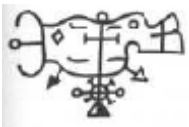
50. **Furcas** predă filozofia, astronomia, retorica, logica, chiromanția și piromanția. Apare ca un bărbat bătrân crud cu o barbă lungă și păr gri. Poartă cu el o armă ascuțită și călărește un cal. Este un cavaler și conduce 20 de legiuni.



51. **Balam** dă răspunsuri sincere despre trecut, prezent și viitor. Poate face oamenii invizibili și îi face să pară spirituali. Se arată cu trei capete, primul seamănă cu cel al unui bou, al doilea de om și al treilea cu unul de berbec. Este un rege care conduce 40 de legiuni.

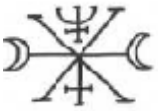


52. **Alloces** predă astronomia și toate științele liberale. De asemenea, oferă un *familiaris* benefic. Apare ca un soldat călărind un cal mare. Are față de leu și este roșu cu ochi înflăcărați. Este un duce care guvernează 36 de legiuni.

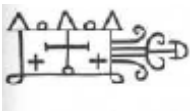


53. **Caim** este un bun participant la dezbateri. Sarcina lui este de a învăța oamenii cântatul păsărilor, mugetul bovinelor, lătratul câinilor și vocile tuturor animalelor, așa cum și sunetul apei, și dă răspunsuri sincere despre ceea ce a fost, ceea ce este și ceea ce va fi. Inițial apare

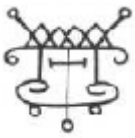
ca un sturz, dar ia formă umană având sabie ascuțită. Răspunde în cenușă fierbinte și în cărbuni încinși. Este un președinte ce conduce 30 de legiuni.



54. **Murmur** predă filozofia și poate forța sufletele celor morți să răspundă întrebărilor magicianului. Apare ca un războinic ce călărește un grifon și este încoronat cu o coroană de duce. Înaintea lui merg miniștrii cu trompete. Este un conte și un duce care are 30 de legiuni sub comandă.



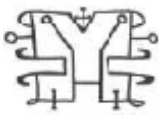
55. **Orobas** devăluie ceea ce a fost, ceea ce este și ceea ce va fi. Acordă demnitate și apreciere din partea prietenilor și inamicilor. Oferă răspunsuri sincere despre divinitate și crearea lumii. Este loial magicianului și nu îl lasă pe acesta să fie tentat de niciun spirit. Inițial apare ca un cal, dar mai târziu ia formă umană. Este un prinț ce comandă 20 de legiuni.



56. **Gremory** sau **Gomory** vorbește despre trecut, prezent și viitor. Dezvăluie comori ascunse și aprinde dragostea femeilor bătrâne și tinere. Gremory apare ca o femeie frumoasă cu o coroană de ducesă călărind o cămilă. Gremory este un duce peste 26 de legiuni.

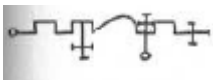
57. **Ose** predă științele liberale și dă răspunsuri sincere la întrebările cu privire la subiecte divine și secrete. La cererea magicianului poate transforma oamenii în orice, și de asemenea vor crede cu adevărat că ei sunt ceea ce au devenit. Ose apare inițial ca un leopard, apoi ca un om. Este un președinte care conduce 3 legiuni (sau 30, conform altor surse).

58. **Amy** acordă cunoștințe minunate în astrologie și în toate științele liberale. Oferă *familiarii* benefici și dezvăluie comori care sunt ținute de către spirite. Amy apare la început ca o flacără, dar ia formă umană. Este un președinte ce conduce 36 de legiuni.

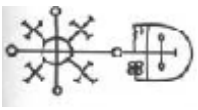


59. **Oriax** predă modalitatea de utilizare a stelelor și a caselor planetelor. Transformă oamenii și acordă demnitate și onoare. Apare ca un leu cu coadă de șarpe călărind un cal puternic. În mâna sa dreaptă ține doi șerpi. Este un marchiz care conduce 30 de legiuni.

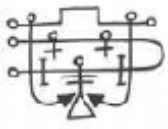
60. **Vapula** oferă instrucțiuni în toate meseriile practice, dar și în filozofie și în alte științe. Apare ca un leu cu aripi de grifon și este un duce care guvernează 36 de legiuni.



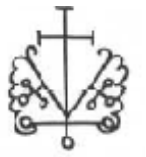
61. **Zagan** acordă agerime și transformă vinul în apă, sângele în vin, apa în vin și metalele în monede. De asemenea, îi face pe nerozi înțelepți. Inițial, înfățișează un bou cu aripi de grifon, apoi apare în formă umană. Este un rege și un președinte care are în subordine 33 de legiuni.



62. **Valac** dezvăluie comori ascunse și locațiile șerpilor. Apare ca un copil cu aripi de înger ce călărește un dragon cu două capete.

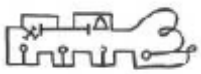


63. Sarcina lui **Andras** este de a sădi disensiune. Dacă magicianul nu este atent, Andras îi va ucide atât pe el cât și pe camarazii lui. Andras apare ca un înger cu cap de corb. Are o sabie ascuțită și călărește un lup negru puternic. Este un marchiz care conduce 30 de legiuni.

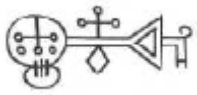


64. **Flauros** sau **Haures** dă răspunsuri sincere despre trecut, prezent și viitor. Totuși, dacă nu se află în cerc va minți și va trăda magicianul. Eventual va vorbi despre crearea lumii și căderea îngerilor. Poate distruge și incinera inamicii magicianului și nu-l va lăsa să fie ademenit de alte spirite. Inițial apare ca un leopard puternic, dar apoi ia formă umană cu o privire înflăcărată și cu o expresie facială teribilă. Este un duce care are în subordine 36 de legiuni.

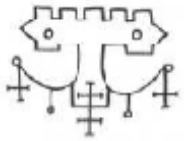
65. **Andrealphus** predă geometria și totul cu privire la măsurători. De asemena, acordă instrucțiuni în astronomie și îi poate face pe oameni să se asemene cu păsările. La început apare ca un păun care face mult zgomot, dar apoi ia formă umană. Este un marchiz care conduce 36 de legiuni.



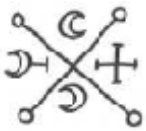
66. **Cimeies** sau **Kimaris** dă instrucțiuni în gramatică, logică și retorică. În plus, dezvăluie comori și obiecte ascunse. Conduce peste spiritele din Africa. Apare ca un războinic curajos pe un cal negru și este un marchiz care guvernează 30 de legiuni.



67. **Amduscias** face ca pomii să se îndoaie și să cadă. Inițial apare ca un unicorn, dar la cerința magicianului ia formă umană și provoacă sunete cauzate de trompete și de tot felul de instrumente. Este un duce care guvernează 29 de legiuni.

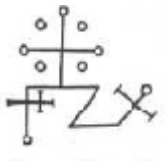


68. **Belial** acordă titluri și generează apreciere atât din partea prietenilor cât și a inamicilor. Oferă *familiarii* benefici. Belial apare în forma a doi îngeri frumoși ce stau într-o trăsură făcută din foc. Vorbește cu o voce magnifică și declară că a fost unul dintre îngerii merituoși care au căzut primii. A fost creat imediat după Lucifer. Magicianul trebuie să-i ofere sacrificii și cadouri sau altfel nu va da răspunsuri sincere. Este un rege care conduce 80 de legiuni.

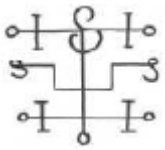


69. **Decarabia** predă utilizarea ierburilor (în unele manuscrise, păsărilor) și pietrelor prețioase. Poate cauza apariția păsărilor în fața magicianului și îi poate face să bea și să cânte ca păsări reale. Apare ca o pentagramă, dar capătă formă umană. Este un marchiz ce are în subordine 30 de legiuni.

70. **Seere** poate muta lucruri și poate călători în jurul lumii într-o clipă. Expune hoți, comori ascunse și obiecte. Va face orice la cererea magicianului. Apare ca un bărbat frumos pe un cal înaripat. Seere este un prinț puternic ce este condus de către Amaymon, regele estului. Seere conduce 26 de legiuni.



71. **Dantalion** are ca sarcină să predea toate artele și științele și să arate secrete. Deoarece știe gândurile tuturor oamenilor, le poate schimba. Poate aprinde iubire și poate face posibilă apariția oricărei persoane. Se arată ca un om cu numeroase expresii faciale, atât de bărbat cât și de femeie. Ține o carte în mâna dreaptă. Dantalion este un duce care guvernează 36 de legiuni.



72. **Andromalus** returnează proprietăți furate, dezvăluie acte rele și mișelești, capturează și pedepsește hoți și criminali. De asemenea, dezvăluie comori ascunse. Apare ca un om cu un șarpe mare în mână. Este un conte care are în subordine 36 de legiuni.

Corespondențe oculte

Lucrul practic cu magia ritualică goetică folosește corespondențe care pot fi găsite în cărțile vechi ale artelor negre. Următoarele corespondențe ar trebui să ofere magicianului un arsenal amplu de unelte și atribute ce vor da posibilitatea unui lucru practic de succes cu forțele goetice. Sursa acestor atribute se află în diferite grimoare cum ar fi *Goetia, Grimoarul lui Honorius, Albertus Magnus* și *Cheile lui Solomon,* așa cum și tabelele din *Magul* de Frances Barret și manuscrisele din ordinul Dragon Rouge. Printre corespondențele de jos, se pot găsi simboluri astrologice ale demonilor planetari, runele lui Johannes Bureus atașate de zilele săptămânii în Qabala gothică și cercuri cu sigilii demonice pentru demonii zilelor săptămânii din *Grimoarul lui Honorius.* Acești demoni trebuie chemați, puși în cerc, în ziua corespunzătoare, în timpul orei scrise.

Albertus Magnus sugerează magicianului să urmeze timpurile planetare. Timpul planetar este bazat pe orele zilei (orele dintre răsărit și apus). Dacă sunt 15 ore între răsărit și apus, ar însemna 900 de minute. Împarte la 12, și se va ajunge la 12 ore planetare, fiecare de câte 75 de minute în timpul zilei. Magicianul nu trebuie neapărat să urmeze aceste intstrucțiuni în mod slugarnic, dar în primă instanță trebuie să-și folosească intuiția și creativitatea.

Corespondențele pot fi văzute ca niște planșe pe care magicianul își pictează ritualurile. Magicianul ar trebui să-și dezvolte creativitatea pentru a găsi noi căi în unirea diferitelor corespondențe oculte și este sfătuit să adauge unele noi. În timpul viselor și studiilor oculte, pot fi găsite noi corespondențe.

Planeta: Soare ⊙ *Ziua săptămânii:* Duminica *Qlipha:* Thagirion

Demonul Soarelui:
Sorath

Demonul Duminicii:
Surgat
(chemat între 11 pm și 1 am)

Regii Goetiei: Paimon, Beleth, Asmoday, Bael, Belial, Balaam, Vine, Zagan, Purson

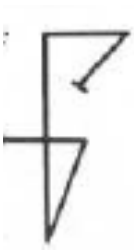
Culoare:	*Metal:*	*Piatră:*	*Tămâie:*
Galben, Auriu	Aur	Diamant, Topaz	Boswellia carterii

Animal:	*Pasăre:*	*Semn zodiacal:*	*Runa Qabalei Gothice:*
Leu	Șoim	Leu	Sol

Favoruri: Lucrări daemonice și comunicarea cu sinele superior. Putere, succes, onoare, longetivitate și înțelepciune.

Planeta: Luna ☾ *Ziua săptămânii:* Luni *Qlipha:* Gamaliel

Demonul Lunii:
Hasmodai



Demonul lui Luni:
Lucifer
(chemat noaptea între 11 pm și miezul nopții, sau între 3 am și 4 am)

Marchizii Goetiei: Gamigin, Amon, Leraikhe, Naberius, Ronove, Furneus, Marchosias, Phenex, Sabnock, Shax, Oriax, Andras, Andrealphus, Kimaris.

Culoare:	*Metal:*	*Piatră:*	*Tămâie:*
Argintiu	Argint	Perlă, Cristal, Cuarț Roz	Iasomie *(Jasminum grandiflorum)*

Animal:	*Pasăre:*	*Semn Zodiacal:*	*Runa Qabalei Gothice:*
Câine, Crab	Bufniță	Rac	Man

Favoruri: Vise, fantezie, călătorii astrale, naștere, erotism, puteri paranormale, vrăjitorie.

Planeta: Marte ♂ | *Ziua săptămânii:* Marți | *Qlipha:* Golachab

Demonul lui Marte: Barzabel

Demonul lui Marți: Frimost *(numit și Nambroth; chemat între 9 și 10 pm)*

Conții Goetiei: Botis, Marax, Ipos, Glasya-Labolas, Ronove, Furfur, Halphas, Raum, Vine, Bifrous, Murmur, Andromalus.

Culoare:	*Metal:*	*Piatră:*	*Tămâie:*
Roșu	Fier	Jasp, Rubin	Pin (*Pinus silvestris)*

Animal:	*Pasăre:*	*Semne Zodiacale:*	*Runa Qabalei Gothice:*
Berbec	Șoim	Berbec și Scorpion	Tidher

Favoruri: Curaj, conflict, război, defensivă, energie, putere.

Planeta: Mercur ☿ | *Ziua săptămânii:* Miercuri | *Qlipha:* Samael

Demonul lui Mercur: Taphthartharath

Demonul lui Miercuri: Astaroth *(chemați între 10 și 11 pm)*

Președinții Goeției: Marbas, Buer, Botism Marax, Glaya-Labolas, Foras, Gaap, Malphas, Haagenti, Caim, Oso, Avnas, Zagan, Volac.

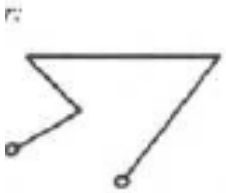
Culoare:	*Metal:*	*Piatră:*	*Tămâie:*
Oranj, galben	Mercur, aliaj dintre aur și argint	Ametist, Opal	Lemn de santal *(Santalum album)*

Animal:	*Pasăre:*	*Semne Zodiacale:*	*Runa Qabalei Gothice:*
Maimuță	Coțofană	Gemeni și Fecioară	Odhen

Favoruri: Călătorie, inteligență, comunicare, scris, educație, medicină, călătoria între lumi, stări de conștiință.

Planeta: Jupiter ♃ *Ziua săptămânii:* Joi *Qlipha:* Gha'agsheblah

Demonul lui Jupiter:
Hismael



Demonul lui Joi:
Sirchade
(chemat între 3 și 4 am)

Prinții Goetiei: Vassago, Sitri, Ipos, Gaap, Stolas, Orobas, Seere.

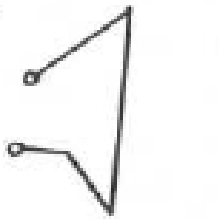
Culoare:	*Metal:*	*Piatră:*	*Tămâie:*
Albastru	Staniu	Safir, Lapis Lazuli	Lemn de cedru *(Cedrus atlantica)*

Animal:	*Pasăre:*	*Semne Zodiacale:*	*Runa Qabalei Gothice:*
Elefant	Vultur	Săgetător și Pești	Thors ᚦ

Favoruri: Noroc, succes, poziție socială, onoare, bani, bogății, putere politică.

Planeta: Venus ♀ *Ziua săptămânii:* Vineri *Qlipha:* A`arab Zaraq

Demonul lui Venus:
Kedemel



Demonul lui Vineri:
Bechard
(chemat între 11 pm și miezul nopții)

Ducii Goetiei: Agares, Valefor, Barbatos, Gusion, Eligos, Zepar, Bathin, Sallos, Aim, Bim, Astaroth, Folcalor, Vepar, Uval, Decarabia, Crocell, Alloces, Murmur, Camori, Naphula, Havres, Amdukias, Dantalion.

Culoare:	*Metal:*	*Piatră:*	*Tămâie:*
Verde	Cupru	Emerald, Carbuncul	Palisandru *(Aniba rostedora)*

Animal:	*Pasăre:*	*Semne Zodiacale:*	*Runa Qabalei Gothice:*
Pisică	Porumbel (Corbi în A`arab Zaraq)	Balanță și Taur	Frey ᚠ

Favoruri: Iubire, sex, erotism, plăcere, căsătorie (de asemenea căsătorie magică), bătălie sau luptă ce are legătură cu sexul sau cu iubirea, perversiuni, magie sexuală.

Planeta: Saturn ♄	*Ziua săptămânii:* Sâmbătă	*Qlipha:* Satariel *(de asemenea poate fi legat de Daath)*

Demonul lui Saturn: Zazel	*Demonul Sâmbetei:* Guland

Cavalerii Goetiei: Furcas

Culoare:	*Metal:*	*Piatră:*	*Tămâie:*
Negru	Plumb	Granat	Smirnă *(Commiphora myrrha)*

Animal:	*Pasăre:*	*Semne Zodiacale:*	*Runa Qabalei Gothice:*
Capră, Broască țestoasă	Corb, Vultur	Capricorn și Vărsător	Lagher ᛚ

Favoruri: Karma, pedeapsă, veacuri de demult, înțelepciune, moarte, moștenire, proprietate, alchimie, *elixir vitae,* transmutația metalelor, renaștere, magie neagră și întunecată, necromanție.

Magie goetică

Ritualurile nu reprezintă singura metodă de a contacta demonii. Meditațiile goetice reprezintă o metodă eficientă de a chema aceste forțe. O astfel de meditație poate include o lumânare și tămâie ce corespunde cu planeta demonului. Dacă, spre exemplu, magicianul dorește să lucreze cu magie sexuală, un demon precum Sallos (numărul 19) poate fi ales. Sallos este un duce deci aparține planetei Venus. O culoare de verde închis este aprinsă împreună cu tămâia de palisandru. Sigiliul lui Sallos este plasat în fața lumânării. Sigiliul este desenat pe o foaie de culoare verde închis sau este desenat cu această culoare pe un font negru. Un magician mai ambițios poate sculpta sigiliul pe o bucată de cupru, metalul ce corespunde cu Venus. Numele demonului este folosit ca o mantra, iar magicianul mai întâi meditează, concentrându-se pe lumânarea aprinsă și, după ce își închide ochii pentru un timp, vizualizează sigiliul. Meditația se apropie de sfârșit cu aprinderea unei lumânări albe urmată de o meditație scurtă de final.

O altă metodă puternică de meditație este de a vizualiza sigiliul demonului până rămâne pe retină, iar apoi va urma închiderea ochilor și privirea unei versiuni interioare a simbolului. Magicianul desenează sigiliul pe o foaie de hârtie albă cu o cerneală a culorii adverse. Pentru Sallos, aceea va fi roșu, pentru că va apărea ca verde când se lipește de retină. A sursă puternică de lumină este direcționată către sigil, iar magicianul trebuie să se uite la el până când simbolul va părea că strălucește cu propria sa culoare. Când magicianul închide ochii, sigiliul va apărea ca o imagine interioară. Într-o manieră similară cu cea descrisă mai sus, magicianul poate folosi numele demonului ca o mantra.

Exercițiile de vizualizare reprezintă de asemenea o metodă bună pentru a contacta forța reprezentată de demon. Descrierea demonului în *Goetia* poate servi ca o bază pentru vizualizare. Asmoday este vizualizat ca o figură cu trei capete, din care primul seamănă cu cel al unui bou, al doilea cu un cap de om iar al treilea cu un cap de berbec, în timp ce figura are coadă de șarpe. Magicianul vizualizează cum Asmoday vomită flăcări și cum picioarele lui sunt legate, ca cele ale unei gâște. Asmoday poartă cu el o lance și un stindard și călărește pe un dragon infernal. Magicianul vizualizează imaginea, dar și sunetele și mirosurile ce sunt asociate cu acestea. Flăcările miros probabil a sulf, iar dragonul poate cauza mult zgomot, mugete și opintire. Vizualizarea poate fi de asemenea pusă într-un mediu asociat cu demonul. Probabil magicianul îl vizualizează pe Asmoday și pe dragonul său urcând dintr-un Abis într-un deșert fierbinte.

Pentru a face o lucrare onirică cu o forță demonică se poate pune sigiliul sub o pernă. Poate fi făcut în metalul corespunzător sau desenat pe o hârtie cu culoarea corespunzătoare. Camera poate fi umplută cu tămâia corespunzătoare, iar o piatră ce corespunde cu demonul poate fi atașată la frunte folosind bandă adezivă. Piatra va servi la amintirea magicianului în timpul somnului de a deveni conștient în vis și să contacteze spiritul.

O metodă clasică de a contacta forțele goetice este de a crea amulete cu sigiliile demonilor. Dacă se dorește îmbunătățirea cunoștințelor științifice și creșterea inteligenței, Marax poate fi potrivit pentru acest lucru. Marax este un președinte ce corespunde cu Mercur. Amuleta este făcută Miercuri. Aceasta poate fi construită dintr-un amestec de aur și argint ce este inițiat prin punerea în

fum de lemn de santal. Cel mai potrivit ar fi ca amuleta să fie făcută într-o Miercuri, deoarece această zi corespunde cu Mercur. Magicianul poate face de asemenea o amuletă în culoarea corespunzătoare. Magicianul poate purta amuleta și poate să o folosească ca pe o sursă de inspirație și energie.

Experiențe goetice

Impactul *Goetiei* și a cărților clasice ale artelor negre cu privire la tradiția magică întunecată poate fi cu greu supraestimat. Nenumărați magicieni și vrăjitori au lucrat de-a lungul anilor cu tradiția Goetică, dar tot a rămas privită cu frică și suspiciune. Experiențele magiei goetice pot fi atât înfricoșătoare cât și periculoase pentru o persoană care nu este pregătită corespunzător sau care este instabilă mental. Am avut plăcerea să conduc multe experimente bazate pe tradiția goetică, atât singur cât și împreună cu alți magicieni. Am avut oportunitatea să ghidez și să instruiesc persoane care au avut dorința să învețe magie qliphothică și goetică atât în teorie cât și în practică. Prin această lucrare am avut șansa să ascult numeroase descrieri ale experiențelor goetice, iar unele din ele sunt incluse aici. Probabil o carte viitoare va fi mai detaliată în acest sens. Primul exemplu vine de la un om în anii săi 20 care s-a dus într-o pădure pentru a-l evoca pe Caim.

Ritualul a avut loc în toiul verii la ora 5 dup-amiaza. Am intrat destul de adânc în pădure într-un loc unde nu puteam fi deranjat. Profesorul meu magic mi-a spus să-l evoc pe al LIII-lea demon goetic, Caim, pentru că am decis să devin veterinar și am un interes pentru a dezbate problemele drepturilor animalelor. Caim este prezentat ca fiind priceput în dezbateri și predă abilitatea de a cunoaște limba animalelor. Într-o poieniță, am construit un cerc făcut din crengi și bețe pe care le-am adunat din jur. Am stat pentru o clipă și am meditat cu ochii deschiși pentru a vedea dacă pot găsi o poartă magică potrivită. După ceva timp o furcă din crengi a apărut ca o poartă naturală. În spatele acesteia o altă creangă orizontală se vedea pentru a forma un triunghi natural cu vârful în jos. În vegetația din spatele acestuia se vedea cu ușurință un tunel sau o cale supracrescută. Pentru a întări structura magică, am creat un triunghi din trei crengi pe care le-am plasat în furcă. Așadar, aveam acum două triunghiuri magice: unul creat de mine și altul natural. În furcă am pus o bucată de hârtie pe care am desenat sigiliul lui Caim, dar nu acoperea semnificativ vegetația din spatele furcii. Am desenat sigiliul pe o hârtie de culoare oranj pentru că această culoare corespunde cu Caim, care este președinte și aparține lui Mercur. Pentru același motiv am ales să efectuez ritualul într-o Miercuri. M-am întors la cercul meu și am aprins tămâia și am pus bagheta în fața mea, arătând spre sigiliu. Am stat cu picioarele încrucișate și am intonat numele lui Caim în mod repetat. După aproximativ o oră m-a cuprins o oboseală foarte grea. Nu s-a întâmplat nimic, iar pleoapele mele au căzut. Am ațipit pentru o scurtă vreme, dar apoi mi-am redeschis ochii. Spre surprinderea mea poienița era acoperită de întuneric. Nu era noapte și nici măcar seară, dar o umbră mare acoperea poienița. Totuși, totul era mai clar, ca și cum totul strălucea cu o lumină slabă, dar totuși intensă. Toate sunetele erau de asemenea foarte clare. Ca și cum toate păsările din pădure îmi cântau chiar în ureche în același timp.. Mă uitam către triunghi, și pulsa cu o lumină aurie. Vegetația din spatele triunghiului se purta ciudat creând pattern-uri caleidoscopice. Am fost aproape hipnotizat uitându-mă în triunghi. Deodată, a aterizat o pasăre; credeam că era o pasăre neagră în centrul furcii ce se uita direct la mine, ciripind

încet și calm un cântec melancolic și melodic. Cântecul era foarte frumos, și m-am simțit exaltat și fascinat. Ciocul strălucea cu o culoare oranj, iar cântecul păsării s-a instalat în mintea mea. Cântecul era aproape dureros de frumos, și am observat că îmi curgeau lacrimi. Ce s-a întâmplat apoi a fost ciudat, în special pentru că a fost foarte natural când s-a întâmplat: m-am găsit vorbind cu pasărea. Am înghețat când am realizat că am avut o lungă conversație cu pasărea. Păream să înțeleg tot ce zice. Cântatul s-a transformat în cuvinte pline de înțeles. Am avut discuții banale, cum ar fi vremea sau mâncarea, dar și filozofie, iubire, moarte și constituția minții. Câteodată părea că unele cuvinte importante apar și pe pământ. Apărea ca modele strălucitoare de fibre ce au devenit cuvinte, câteodată fără înțeles, dar câteodată un înțeles ce avea semnificație esențială pentru mine la nivel personal. Și, cât ai clipi, experiența a luat sfârșit. Marea umbră dispăruse, și era din nou o dup-amiază caldă de vară. Sunetele, culorile și lumina erau din nou normale, iar pasărea neagră plecase. Am mai stat în poieniță câteva ore și am reflectat la experiență și am sperat ca pasărea să se întoarcă. Într-un final, am renunțat și am mers acasă. A fost greu pentru mine, dar foarte tentant să cred că pasărea a fost, defapt, Caim, care este descris ca fiind un sturz.

O modalitate simplă, dar puternică de a lucra cu magia goetică, este utilizarea cercurilor de meditare. Sigiliile pot fi folosite precum yantre, iar numele demonilor pot fi folosite ca mantre. Lucrul în grup ridică desori concentrarea și puterea lucrării. Singurul dezavantaj este că timpul pe care unul îl oferă lucrului poate diferi de la individ la individ. O femeie a descris următoarea experiență.

Eram circa 15 în cerc. Camera era într-un subsol care a fost transformat într-un templu. Am discutat despre Goetia și meditam asupra spiritului pe care l-am ales. Eu alesesem Purson, la întâmplare, dar și pentru că suna fascinant faptul că poate oferi informație cu privire la creația lumii. Am desenat sigiliul spiritului pe o foaie de hârtie și am meditat asupra simbolului la lumina slabă a singurei lumânări care se afla în mijlocul cercului de meditație. Ghidul ne-a spus să memorăm sigiliul și să stingem lumânarea. În întuneric complet, meditația a continuat, noi vizualizând sigiliul și repetând numele demonului în gând. Am participat la mai multe exerciții similare cu rezultate serioase. În unele cazuri nu s-a întâmplat nimic, dar a fost relaxant. În acest caz particular rezultatul este mai concret. După doar un timp scurt m-am simțit fără greutate. Aveam senzația că plutesc în întunericul complet. Singurul lucru ce puteam vedea era sigiliul care strălucea în fața mea cu un gri deschis. În contururile sigiliului a apărut un caracter. Era un bărbat dezbrăcat, muscular cu față de leu și cu o coroană de rege pe cap. Ținea doi șerpi în mâinile sale iar un șarpe mare se încolăcea în jurul său. Viziunea mi-a amintit de o imagine pe care o văzusem într-o carte. Viziunea corespundea cu descrierea lui Purson din Goetia. Singurul lucru ce lipsea era ursul pe care se presupunea că stă demonul. Dar, am văzut niște stele în spate, iar apoi am ajuns să cred că poate este vorba de Ursa Major iar Purson a venit de acolo. M-a luat și am zburat prin spațiu. A arătat spre jos, și am văzut că zburăm peste o mare neagră infinită. Era furtună. Un curent puternic de lumină a început să lumineze de sus pe o anumită zonă din mare. În acel punct a crescut o insulă care a devenit un continent. Prima dată insula a fost stâncoasă și pustie, dar dintr-o dată a devenit verde, plină de viață. Purson m-a dus jos și am stat într-o junglă preistorică. Din păcate, experiența s-a terminat atunci când ghidul a sunat clopotul pentru a termina exercițiul.

La aceeași întâlnire, un bărbat care a participat a simțit experiența prea lungă și cumva dureroasă.

Am ales Buer pentru că am crezut că este interesant deoarece l-a chemat Crowley. De asemenea, doream familiarii care mă puteau asista cu diferite lucruri, nu doar în lucrul magic. După ce a fost stinsă lumânarea, lucrurile au început să se întâmple aproape imediat. Sigiliul lui Buer a început să se miște ca și cum cineva îl trăgea în diferita direcții. Am simțit un miros de fum care nu credeam că este de la tămâia noastră, deoarece se simțea diferit și părea că vine din mine, sau din mintea mea. Când sigiliul a fost rupt, s-a produs un sunet metalic asurzitor. Din sunet putea auzi o voce. Am avut o presimțire că m-a întrebat cine sunt și ce vreau. Am răspuns și mi-am spus numele, spunând că doresc familiarii. În același moment am observat mingi minuscule de lumină ce se roteau în jurul capului meu. Semănau cu figuri săritoare care dansau în jurul meu. Am observat că deveneau din ce în ce mai clare ca și cum ar fi venit spre mine. Cântau cu voci ascuțite rostind cuvinte fără sens. Semănau cu gnomi dansatori, iar toți aveau capete mari semănând cu cei ai scriitorului suedez faimos, Jan Gillou. Experiența a început să-mi dea o durere de cap, și am început să îi alung pe Buer și pe spiritele sale. I-am rugat să plece, și am întrerupt vizualizarea sigiliului. În acest punct speram foarte mult ca ghidul să pună capăt exercițiului. Doar la sunatul clopotului experiența m-a părăsit complet.

Pentru cei ce au atins o etapă mai avansată a magiei goetice există posibilitatea de a ajunge la o experiență sincronizată. Trei magicieni avansați au contribuit cu această poveste:

Eram trei persoane care au călătorit pe insula Gotland pentru a ține o ceremonie dedicată lui Focalor, al XLI-lea demon din Goetia și Vepar, care este al XLII-lea. Timpul era imediat după miezul nopții, și încă era toamnă timpurie. Aerul era umed și rece, iar valurile era înalte în marea întunecată. Formațiunile „Rauk" apăreau ca niște caractere întunecate ce păreau că ne înconjoară. Lumina din cele șapte lumânări mari au aruncat umbre lungi ce tremurau fără oprire în vântul puternic. Deoarece atât Focalor cât și Vepar sunt duci, am ținut ceremonia într-o noapte de Vineri și am aprins tămâia de palisandru în cele patru direcții. Am făcut de asemenea sigiliile lor în fire de cupru și le-am pus pe mal. Am desenat sigiliile acestora pe foi verzi ce au fost arse la focul lumânării în timp ce vizualizam cum sigiliile sunt eliberate în aer rostind numele celor doi demoni. În aceeași clipă am auzit sunetul a două aripi grele deasupra noastră și un plesnit în apă în fața noastră. Conform cărților, Focalor se presupune că ar avea aripi mari de grifon, iar Vepar apare ca o sirenă. Am scris o invocație în care formulam dorințele noastre, sperând că cele două spirite goetice ne vor ajuta să le îndeplinim. Unul din noi a citit textul în timp ce altul suna clopotul ritmic producând un sunet straniu, în timp ce ultimul cânta la un flaut făcut din os. Am auzit aripile și plesnitul din nou, ca un sunet distant și melancolic ce semăna cu o voce în noapte. Unul din noi a văzut ceva departe în larg, și toți am observat apoi o caravană de vapoare negre ce se mișcau încet în orizont. De la corăbii nu venea nicio lumină, și eram convinși că nu erau vase obișnuite. Acestea au dispărut din vederea noastră, iar noi ne-am început drumul către casă. Am mers în tăcere, fiecare aducându-și experiența în somnul ce ne-a cuprins în casele noastre. Doi dintre noi am visat despre locația ritualului și despre o sirenă frumoasă. În vis a mai apărut o urmă gigantică de bărbat. Avea aripi întunecate și stătea pe o stâncă. Visele nu erau foarte similare, dar aspectele majore erau aceleași. Al treilea membru a visat o femeie frumoasă cu ochi verzi și păr roșu care urca din mare la locația ceremoniei. În visul său aceasta a făcut sex cu omul înaripat. În săptămâna următoare scopurile noastre au fost realizate.

Aspectele erotice nu erau neobișnuite în experiențele goetice și qliphothice. Într-adevăr, partea întunecată a fost întotdeauna legată de sexualitate și erotism, cu un asemenea grad încât forța principală a părții întunecate era erotică. O femeie tânără a împărtășit o experiență într-o

scrisoare; pentru o perioadă a lucrat cu qlipha Gha'agsheblah. Într-o noapte s-a dus în pat ca de obicei, nu făcuse nicio lucrare magică în ziua aceea. Dar, după un timp, s-a găsit fiind trează din nou. Plutea deasupra corpului său adormit în formă astrală. A simțit un curent electric puternic, ce a lovit-o ca un fulger, și se afla din nou în corpul său fizic. Totuși, era conștientă. La început a simțit panică pentru că a mai trăit această experiență. A încercat să se trezească, dar fără succes. Pentru că a mai avut parte de asemenea stări în trecut putea să controleze panica. Stătea pe spate, ceea ce este normal pentru atingerea acestei stări. A observat că și-a înlăturat hainele în care dormea, pentru că era complet goală. Deși ochii săi erau închiși, putea vedea camera cu claritate, dar apărea mai organică și mai strălucitoare ca de obicei. Contrastele dintre lumină și întuneric erau mai puternice, și se părea că umbrele se mișcă. Dacă era trează probabil țipa și părăsea camera deoarece o siluetă neagră și uriașă de om putea fi văzută în colțul camerei sale. Dar, se simțea foarte calmă și excitată. S-a uitat la fața lui și a văzut că era cea a unui leopard. Stătea complet nemișcat și s-a mișcat numai când ea l-a salutat. A simțit o atracție sexuală foarte puternică față de spirit, iar o bucurie erotică a umplut-o într-o modalitate nouă și revoluționară, dincolo de ce a simțit ea în corpul fizic. Spiritul s-a mișcat către ea, nu prin mers, ci prin plutire. Deodată, era deasupra ei. Corpul său era rece ca gheața și eteric, dar și electric, și se simțea mai concret decât un corp fizic. Îi simțea falusul rece care o penetra, și i-au venit în minte poveștile despre contactul sexual dintre vrăjitoare și Diavol la Sabbath. A simțit că se rostogolește prin univers, ca într-un roller-coaster. Senzația era dureroasă, dar și plină de plăcere și surclasa orice experiență de plăcere carnală pe care a mai avut-o. S-a întrebat dacă spiritul nu era cumva Astaroth, stăpânul lui Gha'agsheblah, dar imaginea înaripată corespundea cu Sitri, al XII-lea demon goetic, asociat cu sexul și iubirea și cu qlipha Gha'agsheblah.

Epilog

Magia goetică are un rol evident în magia Qliphothică. Qabalah este bazată pe doctrine antice cu privire la concepte matematice și geometrice ale universului. A fost dezvoltat în misticismul iudaic, dar se găsește și în ideile platonice și pitagorice, care la rândul lor își au rădăcinile și mai adânc în timp. Anumite idei arată posibilitatea rădăcinilor sumeriene sau babiloniene, alții susțin că a fost dezvoltat în Egipt iar alții spun că rădăcinile ar fi mitica Atlanta. Qabalah este o limbă mistică, matematică pentru înțelegerea proceselor spirituale, dar este o formă de matematică ce este similară cu muzica, iar diferitele sfere qabalistice pot fi asociate cu tonurile unei octave. Ideile qabalistice s-au ridicat în multe locuri din lume. Sanscrita are un rol în misticismul indian ce este reminiscent din ebraica din Qabalah sau din runele Qabalei gothice.

Deși Qabalah avertizează adeptul de partea întunecată, descrie de asemenea o cale întunecată de inițiere pentru acei ce sunt capabili să citească printre rânduri. Dumnezeu folosește forțele întunecate pentru a crea omul iar acesta poate deveni un zeu asistat de forțele laturii întunecate. Qabalah explică faptul că la început a fost Ain, starea eternă care poate fi explicată prin ceea ce nu este. Ain denotă o negație. Ain este nelimitat și în afara timpului, fără miez sau circumferință, lumină și întuneric în unu, conștient și inconștient în același timp. În Ain s-a născut o dorință de a fi conștient de sine, dar nimic nu exista în afara lui Ain, deci Ain nu se putea reflecta în ceva. Un aspect al lui Ain voia să creeze lumea în care să se vadă. Această formă de Ain este numită „lumina cu gând de creație", sau *she-yesh bo mahshavah,* și aparține „părții drepte". Cealaltă parte a lui Ain voia să rămână în sine și se opunea planului creației lumii. Această formă de Ain este numită „lumina fără gând de creație", sau *she-ein bo mahshavah*, și aparține „părții stângi". Lumina dreaptă s-a separat de lumina stângă și a deschis un vid în sine. Acest proces este numit *Zimzum*, iar în acest vid lumina dreaptă a creat universul printr-un număr de emanații, care sunt numite „emanațiile drepte". Lumina dreaptă se manifestă prin structurile matematice/geometrice ale Sephirothului care sunt o fundație a lumii create. Lumina dreaptă este percepută ca singura lumină de cei care au fost creați de aceasta, iar ei o numesc Dumnezeu.

Ca o umbră a emanațiilor luminii drepte s-a ridicat o anti-Creație din lumina stângă. Aceste anti-lumi sunt create prin „emanațiile stângi" și sunt numite Qliphoth și „latura cealaltă": *Sitra Ahra.* Se opun planului luminii drepte aducând individualitate și conștiință de sine locuitorilor Creației. Când părți ale Creației obțin conștiință de sine lumina dreaptă este oprită din a se vedea doar pe sine. Oglinda este spartă în multe bucăți. Așadar, Qabalah explică faptul că natura răului este separația și demarcarea. Dar, în același timp, separația și demarcarea este necesară Creației. Lumina dreaptă creează prin separarea acesteia de lumina stângă și de Creația sa (acest zeu nu este unul panteist, ci un zeu separat și monoteist). În timpul Creației, Dumnezeu separă Cerul și Pământul, lumina și întunericul (sunt ilustrate în biblie). Când părți ale Creației devin conștiente de sine sunt separate de Dumnezeu și au posibilitatea de a deveni zei. Cei ce sunt inconștienți numesc lumina stângă întuneric și o asociază cu șarpele din Grădina Edenului sau cu marele dragon roșu al Apocalipsei. Sunt doi copaci în Grădina Edenului. Copacul Vieții aparține luminii drepte și este constituit din 10 Sephire, cunoscute împreună sub numele de Sephiroth. Se află în est. Copacul luminii stângi este Copacul Cunoașterii ce este constituit din 10 Qliphe, cunoscute împreună sub

numele de Qliphoth. Se află în nord. Qabalah descrie cum lumina stângă strălucește în nord. Lumina din nord este lumina lui Lucifer, iar omul ia parte la el prin consumarea fructelor Copacului Cunoașterii.

Lumina stângă a fost activă prin mândrie, sexualitate și sete de cunoaștere. Acești factori au creat dorința în om de a atinge independența în relație cu universul. Poveștile despre căderea îngerilor și căderea din Grădina Edenului descriu amândouă acest lucru, așa cum și caracterul demonilor pe care magicianul, într-un spirit Faustian, îi cheamă. Dumnezeu a dat omului „legea" pentru a-l ține în cadrul Creației. Partea stângă încalcă legea și oferă omului o oportunitate de a decide în mod independent ce este rău sau bun. Lumina stângă învață omul despre o maturitate existențială în relație cu Dumnezeu, similară cu cea a unui copil în relație cu părinții săi. Doar atunci când omul a consumat fructele cunoașterii, pe care le primește de la șarpe, sexualitatea acestuia se trezește. Forța sexuală poate fi folosită ca reproducție, dar și ca autovenerare. Lumina stângă învață omul să devină ca Dumnezeu, iar anumiți qabaliști susțin că în această manieră lumina stângă contribuie în a-l face pe Dumnezeu conștient de sine.

Întâmplător este că însuși Dumnezeu va tremura în oglindă la ceea ce va fi dezvăluit. Cunoașterea este o sabie cu două tăișuri, iar lama are o muchie a vieții și una a morții. Dacă, precum vechii qabaliști, decidem să vorbim despre Dumnezeu, sau dacă alegem altă religie și ne numim Zeul prin alt nume, sau dacă preferăm să vorbim despre Viață și Univers, acestea nu au nicio relevanță atunci când stăm față în față cu Misterele Întunecate. Când stăm înaintea oglinzii întunecate a Morții percepțiile noastre exterioare pălesc, și ne putem închide ochii în frică sau ne putem uita în întuneric cu o curiozitate faustiană. Întunericul este o reflexie a ceea ce este ascuns în noi. Dacă privim adânc în Abis, sufletul nostru se va arăta în goliciunea sa iar aceasta ne va cauza atât țipăt cât și râs. Când râsetele și țipetele pălesc vom descoperi că cea mai radicală iluminare și cea mai puternică lumină poate fi găsită în cele mai întunecate adâncuri.

BIBLIOGRAFIE

Agripa, Henry Cornelius: *Three books of Occult Philosophy*
Tradusă și comentată de Donald Tyson. 1995.
- *Fourth Book of Occult Philosophy*
The Bahir. Tradusă și comentată de Aryeh Kaplan. 1989.
Barry, Kieren: *The Greek Qabalah.* 1999.
The Bible. Oversattningen gillad och stadfast av Konungen. 1917.
Butler, E.M.: *Ritual Magic.* 1980.
Crowley, Aleister: *The book of Thoth.* 1985.
- *Magick.* 1973.
- *777 and Other Qabalistic Writings.* 1987.
Dan, Joseph: *Samael, Lilith, and the Concept of Evil in Early Kabbalism,* în: *Essential Papers on Kabbalah.* Editată de Lawrence Fine. 1995.
Eliade, Mircea: *The Quest.* 1969.
Elior, Rachel: *Essential Papers on Kabbalah.* Editată de Lawrence Fine. 1995.
Eriksson, Tommie: *Mork magi.* 2001.
Evola, Julius: *The Yoga of Power.* 1992.
Fine, Lawrence: introducere la *Essential Papers on Kabbalah.* 1995.
Flowers, Stephen: *Hermetic Magic.* 1995.
Fortune, Dion: *The Mystical Qabalah.* 1984.
Ginsburg, Elliot K.: *Kabbalistic Rituals of Sabbath Preparation,* în*: Essential Papers on Kabbalah.* Editată de Lawrence Fine. 1995.
Grant, Kenneth: *Cults of the shadow.* 1975.
- *Nightside of Eden.* 1977.
Green, Arthur: *The Zohar: Jewish Mysticism in Medieval Spain,* în: E*ssential Papers on Kabbalah.* Editată de Lawrence Fine. 1995.
Halevi, Z'ev Ben Shimon: *Kabbalah: Tradition of Hidden Knowledge.* 1991.
Karlsson, Thomas: *Lucrări Colectate. Nepublicate.*
- *Uthark: Nightside of the Runes.* 2002.
Levi, Eliphas: *Transcedental Magic.* 1986.
- *The Mysteries of the Qabalah.* 1974.
Mathers, S.L. MacGregor, traducător al următoarelor lucrări:
- *The Book of the Sacred Magic of Abra-Melin the Mage.* 1986.
- *The Kabbalah Unveiled*. 1991.
- *The Key of Solomon the King.* 1990.
- *The goetia:The Lesser key of Solomon the King.* 1995.
- *The Grimoire of Armadel.* 1995.
Peterson, Joseph H. (editor): *The Lesser Key of Solomon.* 2001.
Reuchlins, Johann: *On the Art of the Kabbalah. Tradus de Martin și Sarah Goodman.* 1993.
Ringren/Strom: *Redigionerna i historia och mutid.* 1974.
Russel, Bertrand: *Vasterlandets filosofi.* 1985.
Russel, Jeffrey Burton: *The Devil. Perceptions of Evil from Antiquity to Primitive Christianity.* 1987.
- *Satan: The Early Christian Tradition.* 1987.
- *Lucifer*: *The Devil in the Middle Age.* 1984.
Scholem, Gershom: *Major Trends in Jewish Mysticism.* 1992.
- Kabbalah, în: *Encyclopedia Judaica.* 1996.
- *On the Kabbalah and its Symbolism.* 1996.
- *On the Mystical Shape of the Godhead.* 1991.

- Shabbetai Zevi, în: *Encyclopeida Judaica.* 1996.
- *The Messianic Idea in Judaism.* 1971.
Schreck, Nikolas și Zerna: *Demons of the Flesh: The Complete Guide to the Left Hand Path Sex Magic.* 2002.
Shah, Idries: *The Secret Lore of Magic.* 1972.
Svoroda, Robert: *Aghora II: Kundalini.* 1996.
Waite, Arthur Eduard: *The Book of Black Magic and of Pacts. 1984.*
Wang, Robert: *Qabalistic Tarot*. 1987.
Yates, Frances: *The Occult.* 1999.

Anexă
Corespondențe qliphothice și mitologice

Qliphoth	*Demon*	*Copiii lui Tiamat/Hubur după Enuma Elish*
Thaumiel	Satan și Moloch	Șerpi uriași cu sânge otrăvitor
Ghagiel	Beelzebub	Șerpi încornorați
Satariel	Lucifuge	Mushussu (dragon)
Gha'agsheblah	Astaroth	Lahmu (erou)
Golachab	Asmodeus	Ugallu (demon)
Thagirion	Belphegor	Câine înfuriat
A'arab Zaraq	Baal	Omul-scorpion
Samael	Adramelech	Umu (demon)
Gamaliel	Lilith	Omul-pește
Lilith	Naamah	Omul-bou

Râuri în Nifelhel	*Regimente ale Iadului conform* Poveștii lui Dr. Faust, 1587
Svoll, Gunnra	Lacus Mortis – Marea Morții
Fjorm	Stagnum Ignis – Balta de Foc
Fimbultul	Terra Tenebrosa – Tărâmul Întunericului
Slid	Tartarus
Hrid	Terra Oblivionis – Tărâmul Uitării
Sylg	Gehenna
Ylg	Herebus – Lumea de Jos
Vid	Barathum - Abisul
Leipter	Styx
Gjoll	Archeron

Despre autor

Thomas Karlsson studiază și practică științele oculte de mai bine de 20 de ani și este fondatorul ordinului ezoteric Dragon Rouge. Este doctor în Istoria Religiilor și are Master în Istoria Ideilor. Thomas Karlsson a scris cartea *Uthark – Nightside of the Runes* (Ouroboros Produktion, 2002) și ține seminarii și cursuri în mod regulat. Autorul poate fi contactat prin intermediul editorului.

Mulțumiri

Această carte a fost concepută după mulți ani de lucru cu magia qabalistică, qliphothică și goetică, subiectele care sunt găsite și în titlul acestei cărți. Aș vrea să mulțumesc tuturor celor care în diferite moduri au oferit posibilitatea realizării acestei cărți. Ofer cea mai sinceră recunoștință editorilor mei, Tyler și Stefan, lui Timo și Tilmann, cei care au fost responsabili pentru ilustrații și pentru tipografie, Kosta, care a contribuit cu opinii importante și muzei mele Malin. Mulțumesc Fraților și Surorilor din Ordo Draconis et Atri Adamantis și maeștrilor din lojele lui Dragon Rouge pentru o cooperare productivă și pentru explorarea filozofiei ezoterice descrise în această carte. Îi mulțumesc lui Saibot pentru cunoștințele sale despre limbile semitice, Tobias L. care a purtat lumina în labirinturile lui Mammon și Asa care este responsabilă pentru cercul feminin din Dragon Rouge. De asemenea, aș vrea să-i mulțumesc lui David, prietenilor și familiei mele. Aș vrea să-i mai mulțumesc lui Christopher Johnsson și lui Tommie Eriksson, cu care am avut o cooperare intensă și profundă în mulți ani de lucru care este doar la început și care a contribuit la crearea acestei cărți. *Magia Qabalistică, Qliphothică și Goetică* este dedicată tuturor celor care urmăresc explorarea tunelurilor obscure ale Qliphothului cu torța draconică a cunoașterii.

De același autor:

Uthark – Nightside of the Runes

Uthark – Nightside of the Runes este o introducere către runosofie și către magia runică gothică. Este bazată pe teoria controversată Uthark ce este susținută de către profesorul suedez Sigurd Agrell în anii `30. Se crede că Uthark este o versiune ascunsă și întunecată a așezării runice, cunoscută doar de către maeștrii. În această carte teoria Uthark este aplicată magiei nordice. Cartea conține un capitol despre misticul suedez Johannes Bureus, ce a explicat un sistem de rune gothice în Qabalah la începutul secolului al XVII-lea. Dimensiunea întunecată a runelor și a inițierii în lumea de jos a lui Odin sunt principalele teme de discuție ale acestei cărți. *Uthark – Nightside of the Runes* prezintă runele ca Helwegr – o cale către Hel – care conduce la iluminare și autovenerare.

Adulruna și Qabalah gothică

Johannes Bureus (1569 – 1652) a fost un pionier în runosofie și în cercetarea istorică. A considerat că studiile sale despre misticism erau cele mai importante. Bureus a unit runele și miturile nordice cu Qabalah, astrologia, magia și hermetismul într-un sistem unic pe care l-a numit Adulruna, sau Kabbalah gothică. *Adulruna* este cea mai cuprinzătoare carte despre sistemul ezoteric al lui Johannes Bureus.

Dragon Rouge

Ordo Draconis et Atri Adamantis

Dragon Rouge este un ordin internațional ce își are sediul în Suedia și care studiază magia, ocultismul și gothicismul atât în teorie cât și în practică. Sistemul magic al lui Dragon Rouge este bazat pe tradiții precum Qabalah gothică, runologie odinică, tantrism și alchimie, ceva ce ordinul reflectă în formula G.O.T.A. Membrii Dragon Rouge studiază de asemenea vrăjitorie tradițională, proiecție astrală, parapsihologie și vise lucide. Ordinul este ancorat în tradiția draconică și în Calea Stângă fiind un exponent al ocultismului empiric.

Scopul ordinului Dragon Rouge este de a explora și a integra Umbra din sufletul omului. Prin explorarea și acceptarea Umbrei, acesta poate fi transformat dintr-un principiu distructiv într-unul creator. În afară de lucrul practic de inițiere, Dragon Rouge este interesat și în artă, literatură și filozofie și susțin călătorii și festivități împreună. Dragon Rouge ține cursuri și seminarii, iar membrii pot face rost de cursuri de magie și ocultism din alte loje. Dragon Rouge are loje în Stockholm, Malmo, Germania, Italia și Polonia. Dragon Rouge emite publicațiile membrilor, *Draconitas,* de patru ori pe an.